NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

09/02 Ausgabe 64 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKA

F-ZERO FÜR GAMECUBE!

ENTHÜLLT: Die Racing-Sensation

SUPER MARIO SUNSHINE

6-SEITEN-IMPORT-TEST: Alles über Marios erstes Abenteuer auf dem GameCube

RESIDENT EVIL

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Das exklusive Remake von Capcoms Horror-Legende auf 13 Seiten!

DIE HERBST-HITS ROLLEN AN!

16 SPIELE IM TEST!

GameCube: Aggressive Inline, F1 2002, Beach Spikers u. a.
Game Boy Advance: Castlevania, Boulder Dash u. v. a.

DIE HOFFNUNGSTRÄGER

ZELDA & STARFOX

VORABTEST: Das GameCube-Debüt von Link und Rareware ausführlich enthüllt!

4 194373 903306 09

EDITORIAL

Die N-ZONE des Jahres!

ZELDA, MARIO, STARFOX & CO.

ausführlich vorgestellt!

HITS AM LAUFENDEN BAND

Diese N-ZONE dürfte die bislang interessanteste Ausgabe des Jahres sein. Diese Einschätzung mag zwar übermütig klingen, doch wer uns kennt, weiß, dass wir nur in berechtigten Ausnahmefällen zu solchen Superlativen greifen. Und in diesem Fall ist es wahrlich angebracht. Warum? Dazu genügt ein Vergleich der aktuellen Most-Wanted-Charts unserer Leser mit dem Inhalt des vorliegenden Heftes. Wir behandeln nicht etwa nur ein oder zwei absolute Mega-Highlights, sondern bieten gleich zu den vier von unseren Lesern meistgewünschten Spielen ausführliche Berichte. So konnten wir im Headquarter von Nintendo das von vielen als „Celda" verschmähte GameCube-Debüt von Link antesten, außerdem hatten wir auch noch die Gelegenheit, den von vielen aufgrund seines Erwachsenen-Looks mehr als ebenbürtig eingeschätzten *Zelda*-Rivalen *Starfox Adventures* ausführlich zu zocken. *Super Mario Sunshine*, die Nummer 2 der Most-Wanted-Charts, unterziehen wir im Import-Teil einem ausführlichen Sechsseiten-Test und zu *Resident Evil* präsentieren wir rechtzeitig zum PAL-Start im September sowohl einen gründlichen Test als auch eine umfangreiche Komplettlösung. Nebenbei befinden sich mit *Aggressive Inline*, *F1 2002*, *Beach Spikers* oder *F-Zero* noch eine ganze Reihe weiterer namhafter Titel im N-ZONE-Aufgebot.

UNVERHOFFT KOMMT OFT!

Mitte Juli kündigte Nintendo völlig unerwartet neben bekannten Titel wie *Super Mario Sunshine* (4. Oktober) oder *Eternal Darkness* (Ende Oktober) mit *Disney's Magical Mirror starring Mickey Mouse* und *Doshin the Giant* zwei weitere Spiele für das Ende des dritten Quartals an. Zusammen mit 3rd-Party-Knüllern wie *Turok Evolution*, *Need for Speed: Hot Pursuit*, *Tony Hawk's Pro Skater 4* oder *Die Hard: Vendetta* dürfte uns somit ein heißer Spieleherbst erwarten. Viel Spaß bei der Lektüre!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

PROMIS AN BORD In diesem Monat erhielten die N-ZONE-Mitarbeiter prominente Verstärkung. Während Jill und Chris als Bodyguards ihren Dienst verrichteten und Mario Angreifer wegspülte, lud uns Starfox zu aufregenden Abenteuern auf dem Dinosaurier-Planeten ein.

Erste Reihe, von links nach rechts:
Mario (Nintendo)
Jill Valentine (Capcom)
Fabian Sluga (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)
Chris Redfield (Capcom)

Hintere Reihe Reihe, von links nach rechts:
Jens Quentin (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Jean-Reiner Jung (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

Nicht im Bild:
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 09/2002

NEWS

6 Allgemeine News

60 Import-News

RUBRIKEN

38 Charts

74 Hardware & Zubehör

96 Impressum

96 Inserentenverzeichnis

80 Kleinanzeigen

76 Leserbriefe

97 Neulich in der Redaktion

32 Spielelexikon

98 Vorschau

95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Aggressive Inline....44
Batman: Dark Tomorrow....24
Beach Spikers....68
Blood Omen 2....16
Boulder Dash EX....56
Capcom vs. SNK 2....71
Castlevania: Harmony of Dissonance....53
Contra Advance....61
Crazy Taxi....82
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex....18
Disney's Peter Pan....84
Disney Sports Soccer....70
Doom II (GBA)....7
Driver 2....31
Eggo Mania....52
Extreme-G3....84
F1 2002....48
F-Zero....26
Ice Age....85
Kid Clown: Crazy Chase....58
Lunar Legend....61
MicroMachines....9
Need for Speed: Hot Pursuit 2....22
Resident Evil....40
Scooby-Doo....58
Shox....9
Skies of Arcadia....60
Smuggler's Run....20
Sonic Advance 2....30
Sonic Mega Collection....61
SSX Tricky....83
SSX Tricky (GBA)....8
Starfox Adventures....10
Stuart Little 2....58
Super Ghouls'n Ghosts....72
Super Mario Sunshine....62
Super Smash Bros. Melee....85
The Legend of Zelda....14
The Scorpion King....85
Tiger Woods PGA Tour 2002....58
True Crime: Streets of L.A.....6
VIP....57
Virtual Racer: Jacques Villeneuve's Racing Vision....8
Wave Race: Blue Storm....83
Wreckless: The Yakuza Missions....7

VORSCHAU 10 **STARFOX ADVENTURES**

Nachdem wir bisher nur kurz Gelegenheit hatten, den potenziellen Superhit anzuspielen, haben wir uns im Rahmen des Open Day bei Nintendo of Europe viel Zeit genommen, um dem Sternenfuchs ordentlich auf den Zahn zu fühlen. Dabei zeigte sich die Klasse des Action-Adventures.

VORSCHAU 26 **F-ZERO**

Nach der Ankündigung für den GameCube war es lange Zeit still um diesen Titel, dessen Neuauflage viele Nintendo-Fans entgegenfiebern. In unserem Vorschau-Bericht können wir euch nun erstmals richtig coole Bilder und einige neue Infos zum futuristischen Raser präsentieren.

TEST

62 SUPER MARIO SUNSHINE

Endlich ist es da! Die japanische Version des neuesten Klempner-Auftritts wurde mit großer Spannung erwartet. Mario kann auch in seinem GC-Debüt voll überzeugen und setzt die Serie erfolgreicher Abenteuer eindrucksvoll fort. Wir huldigen dem Titel mit einem 6-Seiten-Test.

TEST

44 AGGRESSIVE INLINE

Unverhofft kommt oft! Gerade wenn man denkt, dass Tony Hawk fest auf seinem Trendsport-Thron sitzt, kommen ein paar rotzfreche Inline-Skater daher und zeigen, was sie alles draufhaben. Lest in unserem Test, warum dieser Titel von Acclaim als neue Genre-Referenz gefeiert wird.

TEST

48 F1 2002

Lange mussten Nintendo-Fans auf den Genuss des offiziellen *F1*-Spiels warten. Hat sich das Warten gelohnt oder handelt es sich womöglich um eine lieblose Konvertierung im Schnellverfahren? Wir haben uns hinter das Steuer der F1-Boliden geklemmt und geben euch einen ausführlichen Fahrbericht.

N-ZONE INHALT

ANGESPIELT

GAMECUBE

24 **Batman: Dark Tomorrow**
Neuigkeiten aus Gotham City

16 **Blood Omen 2**
Kain macht den GameCube unsicher.

18 **Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex**
Mit der Beutelratte unterwegs

26 **F-Zero**
Brandheiße, neue Bilder und Infos!

22 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Mit Vollgas auf der Flucht

20 **Smuggler's Run**
Vorsicht, heiße Ware!

10 **Starfox Adventures**
Fox McCloud in Superform

14 **The Legend of Zelda**
Besser als die N64-Versionen?

GAME BOY ADVANCE

30 **Sonic Advance 2**
Die Rückkehr des rasenden Igels

31 **Driver 2**
Karriere in der Unterwelt

TEST

GAMECUBE

44 **Aggressive Inline**
68 **Beach Spikers**
71 **Capcom vs. SNK 2**
70 **Disney Sports Soccer**
52 **Eggo Mania**
48 **F1 2002**
40 **Resident Evil**
62 **Super Mario Sunshine**

GAME BOY ADVANCE

56 **Boulder Dash EX**
53 **Castlevania: Harmony of Dissonance**
58 **Kid Clown: Crazy Chase**
58 **Scooby-Doo**
58 **Stuart Little 2**
72 **Super Ghouls'n Ghosts**
58 **Tiger Woods PGA Tour 2002**
57 **VIP**

KOMPLETTLÖSUNG

86 **Resident Evil**

CHEATS & CODES

GAMECUBE

82 **Crazy Taxi**
84 **Extreme-G3**
83 **SSX Tricky**
85 **Super Smash Bros. Melee**
83 **Wave Race: Blue Storm**

GAME BOY ADVANCE

84 **Disney's Peter Pan**
85 **Ice Age**
85 **The Scorpion King**

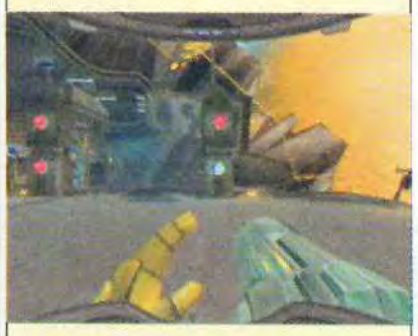
NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

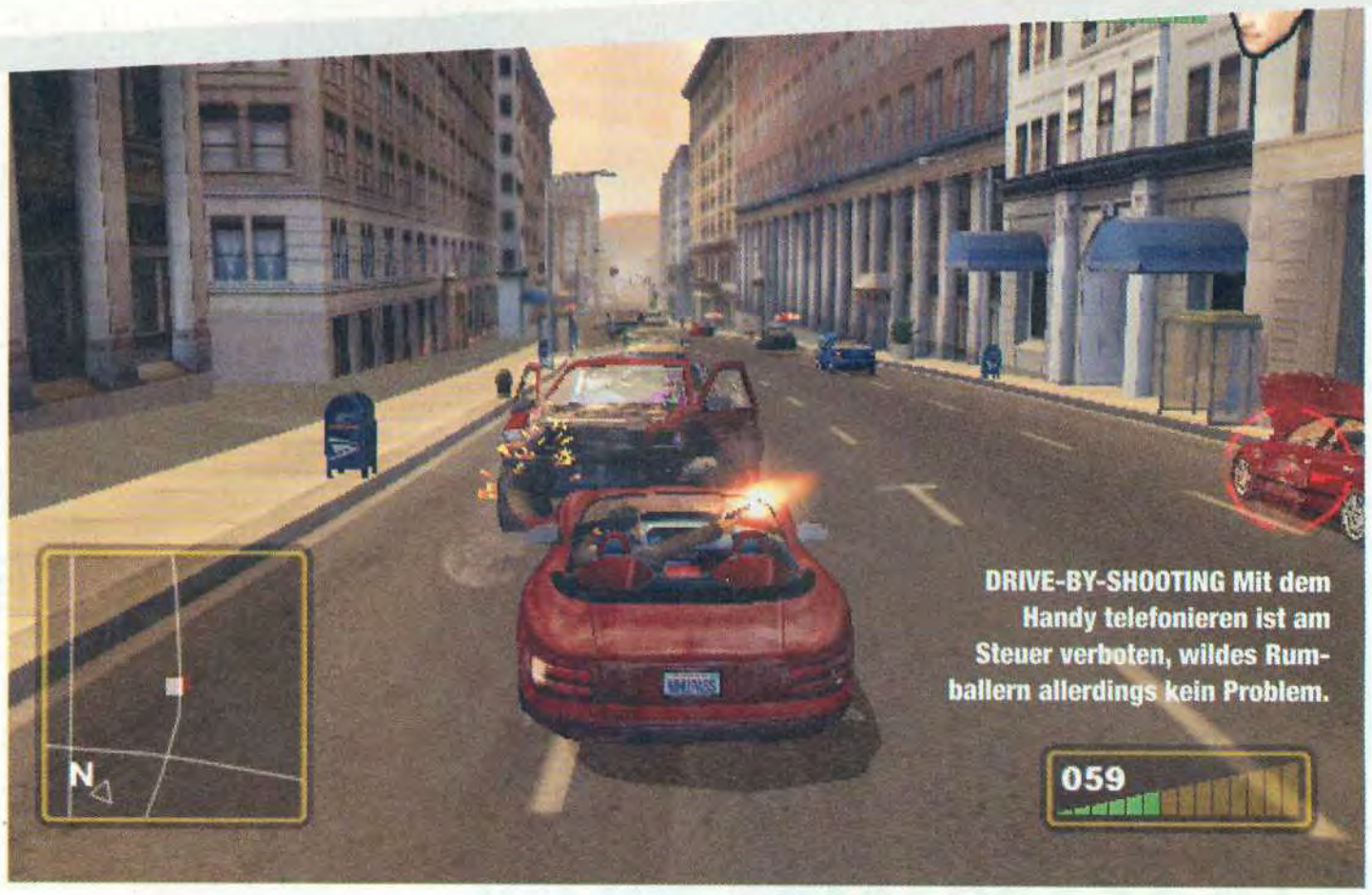
TOPS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
Mario bringt die Redakteure zum Strahlen.
2. EINE MILLION IN EUROPA!
11 Wochen nach Verkaufsstart wurden bereits 1 Million GameCubes ausgeliefert.
3. EUROPA SCHNURLOS
Der Wave Bird Controller erscheint am 22. November.
4. BLUTDURST
Blood Omen 2 erscheint auch auf dem GameCube.
5. KOPIE BESSER ALS ORIGINAL
Aggressive Inline weist *Tony Hawk's Pro Skater 3* in die Schranken.

FLOPS



1. SAMUS HAT VERSPÄTUNG
Metroid Prime kommt in Europa erst Anfang 2003.
2. RINGLOS
Der Herr der Ringe: Die 2 Türme erscheint nicht für GameCube.
3. WO IST NINTENDO?
Nintendo weder auf der ECTS noch auf der Games Convention.
4. VERALTETE STRECKEN
Das Streckendesign von *F1 2002* ist nicht aktuell.
5. VERKORKSTE STEUERUNG
CAPCOM vs. SNK 2 leidet unter einer durchwachsenen Controller-Belegung.



DRIVE-BY-SHOOTING Mit dem Handy telefonieren ist am Steuer verboten, wildes Rumballern allerdings kein Problem.

True Crime: Streets of L.A.

ACTION **Allein gegen die Mafia!**

In den Straßen von L.A. herrscht Angst und Schrecken. Die chinesische und die russische Mafia wollen die Stadt unter sich aufteilen. Doch Undercover-Agent Nick Kang hat was dagegen! In mehr als 20 Missionen (mit über 100 Auftrögen) macht der knallharte Typ mit den Schurken kurzen Prozess. Das Ausheben von Drogennestern gehört dabei ebenso dazu wie gefährliche Verfolgungsjagden inklusive Schießereien auf den belebten Straßen der US-Metropole. Von dieser wurden übrigens 400 Quadratmeilen exakt im Spiel umgesetzt. Je nachdem, wie die Aktionen des Gesetzeshüters verlaufen, verändert sich die komplexe Hintergrundgeschichte des Spiels. Die bleihaltigen Auseinandersetzungen mit der Unterwelt werden in bester Hongkong-Film-Manier präsentiert. Ähnlichkeiten mit *GTA 3*, das leider nicht auf dem GameCube erscheinen wird, sind unübersehbar. Bleibt zu hoffen, dass der Titel auch in Sachen Qualität mithalten kann. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: 2003

MARTIALS ARTS Ist mal keine Wumme zur Hand, werden die Ganoven mit fernöstlicher Kampfkunst erledigt.

IM VISIER In der Lagerhalle warten einige Überraschungen auf Nick Kang.

STACHELKOPF Nach Gebrauch der Schrotflinte wird der roten Rübe das Grinsen schon vergehen. (links)
MONSTRÖSE MASSEN Bei so vielen Gegnern ist der Einsatz des Raketenwerfers ratsam. (rechts)

Doom II (GBA-Version)

EGO-SHOOTER | **Der Nachfolger bringt die Hölle auf Erden!**

1994 sorgte die PC-Version des berühmt-berüchtigten Ego-Shooters auf dem PC für Furore. Gut acht Jahre später bringt Activision die Faszination des Genre-Urgesteins auf den GBA-Bildschirm. In der Rolle eines Elitesoldaten macht ihr den ekligen Dämonen auf dem Planeten Phobos den Garaus. Das wird auch Zeit, schließlich haben die üblen Monster schon einen Großteil der dort angesiedelten Menschheit auf dem Gewissen. Um in den 32 Levels mit Kreaturen wie fliegenden Totenköpfen, untoten Marinesoldaten oder Feuer spuckenden Riesenmäulern fertig zu werden, greift der Einzelkämpfer auf Schrotflinte, Plasmagewehr, Raketenwerfer und Pistole zurück oder bringt den Mutanten mit der Kettensäge Benehmen bei. Mithilfe des Linkkabels sind auch spannende Deathmatches mit zwei oder vier Spielern möglich. Wer lieber im Team durch die von Dämonen überlaufenen, unwirtlichen Areale des Planeten patrouilliert, kann im Kooperationsmodus die Wummen sprechen lassen. Die überarbeitete Engine soll auf dem GBA für abwechslungsreiche Texturen und coole Effekte wie Wasserspiegelungen sorgen. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Ende 2002

Wreckless: The Yakuza Missions

RENNSPIEL | **Ein Fest für Schrottplatzbesitzer!**

Bei diesem Spiel klemmt ihr euch entweder als Mitglied der Yakuza oder in der Rolle eines Polizisten hinter das Steuer der verschiedensten Vehikel, um in über 40 Missionen mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Straßen von Hongkong zu brettern. Zu den Aufgaben zählen unter anderem ein Überfall auf einen Geldtransport, die Rettung eines als Geisel genommenen Captains oder die Verfolgung eines Fluchtwagens. Zu den aufregenden Einzelspielermissionen gesellen sich diverse Spielmodi für mehrere Raser. Technisch glänzte die Xbox-Version mit grandiosen Schadensmodellen, flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und tollen Replay-Möglichkeiten. Die Spieltiefe konnte nicht ganz mit der beeindruckenden Präsentation mithalten, ein Mehrspielermodus war in dieser Version noch nicht integriert. **(jq)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Ende 2002

FAHRBARER UNTERSATZ Ihr heizt mit den unterschiedlichsten Fahrzeugen durch Hongkong.

SCHROTT Bei den zahlreichen spektakulären Unfällen reibt sich jeder Werkstatt-Besitzer die Hände.

NEWS

SSX Tricky

TRENDSPORT Auch auf dem GBA wird es tricky.

EISKALT Alle abgedrehten Charaktere der GameCube-Version rasen auch auf dem GBA.

NACHTFLUG Alle Strecken wurden komplett in 3D gestaltet.

Coole Charaktere, abgefahrene Strecken und viele versteckte Goodies: Das ist *SSX Tricky* auf dem GameCube. Nun düsen die Pistenprofis von Electronic Arts auch auf dem GBA die verschneiten Hänge hinab. Dabei sind natürlich alle Fahrer und Strecken auch auf der tragbaren Version vorhanden. Die Pisten sind übrigens in 3D modelliert und auch auf das volle Trickrepertoire ihrer GC-Kollegen können die Snowboardfahrer zurückgreifen. Wir sind schon jetzt gespannt, wie die Steuerung auf dem Game Boy Advance umgesetzt wurde. **(jq)**

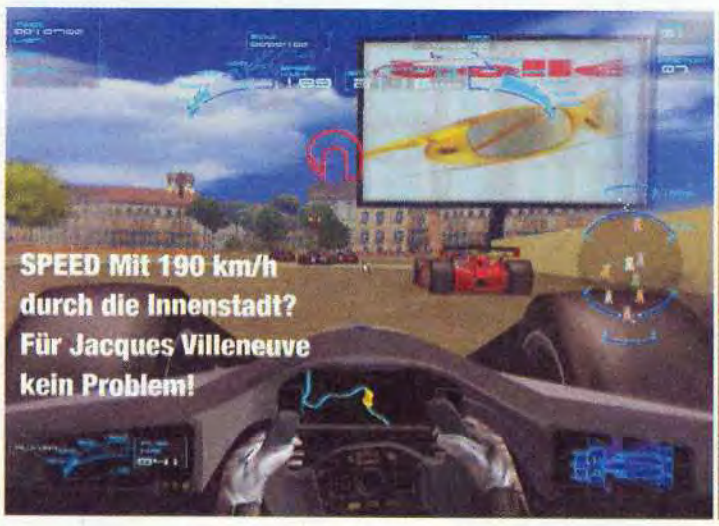
Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.de
Termin: Ende 2002

Virtual Racer Jaques Villeneuve's Racing Vision

RENNSPIEL Die Zukunft des Autorennsports?

Ist dies vielleicht der Grund, warum der ehemals so rasante Kanadier im F1-Zirkus inzwischen nur noch die zweite Geige spielt? Seit zwei Jahren ist Jacques Villeneuve in die Entwicklung des etwas anderen Rennspiels eingebunden. Insgesamt stehen euch sechs Flitzer zur Verfügung, allerdings starten alle Piloten mit dem gleichen Fahrzeugtyp, so dass die Rennen nur durch das fahrerische Können entschieden werden. Für ein Rennspiel außergewöhnliche Features wie ein Autopilot sollen dafür sorgen, dass sowohl Anfänger als auch Pistenprofis einen schnellen Einstieg finden. Mit den futuristischen Boliden kann man auf elf realistischen Kursen in Metropolen wie Paris, London, Osaka oder Montreal um die Poleposition heizen. Die so genannte Revenge Engine soll dabei für ein einzigartiges Rennerlebnis sorgen. Der geplante Mehrspieler-Internet-Modus bietet neben spannenden Rennen mit mehreren Rasern die Möglichkeit, den Namenspaten höchstpersönlich in Foren zu begegnen und ihn zu Online-Rennen herauszufordern. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.jvracingvision.com
Termin: 26. September



INFO KURZ & KNAPP

ENDLICH DA: Mit einer ziemlich deftigen Verspätung kommt nun doch noch der Knobel-Spaß *Eggo Mania* von Kemco für den Game Boy Advance in Europa heraus. Das Spiel konnte seinerzeit in der N-ZONE 02/02 eine Wertung von 85 % und den begehrten N-ZONE-Hit abstauben. Am Spielprinzip des witzigen Puzzle-Vergnügens hat sich nichts geändert. Den Test der GameCube-Version findet ihr in dieser Ausgabe.

IHRE BEWERBUNG, BITTE: Das N-ZONE-Team sucht schnellstmöglich Verstärkung! Wenn du über 18 Jahre alt bist, eine flotte Schreibe besitzt und dich im Bereich Videospiele auskennst wie in deiner Westentasche, dann schick uns doch deine Bewerbungsunterlagen und zwei Probeartikel an: N-ZONE, Bewerbung, z. Hd. Jens Quentin, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

EIN WEITERER KLASSIKER: Auf ihrer Webseite kündigten die Entwickler von Playmore das Spiel *Metal Slug Survival Missions* für den Game Boy Advance an. Nähere Details sind allerdings bislang ebenso wenig bekannt wie ein möglicher Veröffentlichungstermin.

Shox

RENNSPIEL Rallye-Rennen mit Schockeffekten!

Wer schon immer verzweifelt nach einer gelungenen Mischung aus *Daytona USA* und *Burnout* gesucht hat, sollte sich unbedingt *Shox* von Electronic Arts vormerken. Bei dem überdrehten Rallye-Spiel dürft ihr mit 24 verschiedenen Automarken an den Start gehen, darunter Audi, BMW, Ford, Citroen und Toyota. Neue Karossen können ebenfalls freigespielt werden. Die hochgezüchteten Rennwagen kämpfen in der arktischen Tundra, dem asiatischen Dschungel oder einer unwirtlichen Wüste um den ersten Platz. Geübte Fahrer können zeitweise in der so genannten Shox-Zone rasen. In dieser Art „Auge des Sturms" erhöht sich die Geschwindigkeit eures Boliden. Die bei einem Sieg eingefahrenen Punkte können in bessere Fahrzeugeigenschaften investiert werden. Highlight des Spiels: Bei einem Duell gegen einen Konkurrenten geht es um den Wagen. Gewinnt man, erhält man seinen fahrbaren Untersatz. Ein Vierspielermodus wird ebenso wie ein aufwendiges Wiederholungs-Feature bei *Shox* enthalten sein. **(jq)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.ea.de
Termin: Ende 2002

ERSCHWERTE SICHT In der Wüste können aufwirbelnde Staubwolken der Konkurrenz die Sicht nehmen.

Micro Machines

RENNSPIEL Die Mini-Flitzer drehen auf!

EXPEDITION INS TIERREICH Selbst der Frosch kann sich der Faszination des Rennens nicht entziehen.

Seit 1991 gurken die kleinen Miniatur-Rennwagen aus dem Hause Infogrames nun schon über die Bildschirme. Im November starten die Minis nun auch auf dem GameCube durch. GBA-Besitzer müssen sich dagegen noch bis März 2003 gedulden. Am simplen und spaßigen Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert. In Autos, LKWs, Booten oder Motorrädern rast ihr über einen Billardtisch, durch den Vorgarten, das Badezimmer oder über einen Frühstückstisch. Bei der Neuauflage wurde besonderes Augenmerk auf die Fahrercharaktere gelegt. Sie unterscheiden sich vor allem durch unterschiedliche Fahrstile. Hat man die geschrumpfte Konkurrenz hinter sich gelassen, winken witzige Bonusvehikel. Höhepunkt des Spiels bildet natürlich auch in der GameCube-Umsetzung der Vierspielermodus, bei dem man seine Gegenspieler mit fiesen Extras oder einem rabiaten Rempler von der Strecke befördern kann. **(jq)**

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: November/März 2003 (GBA)

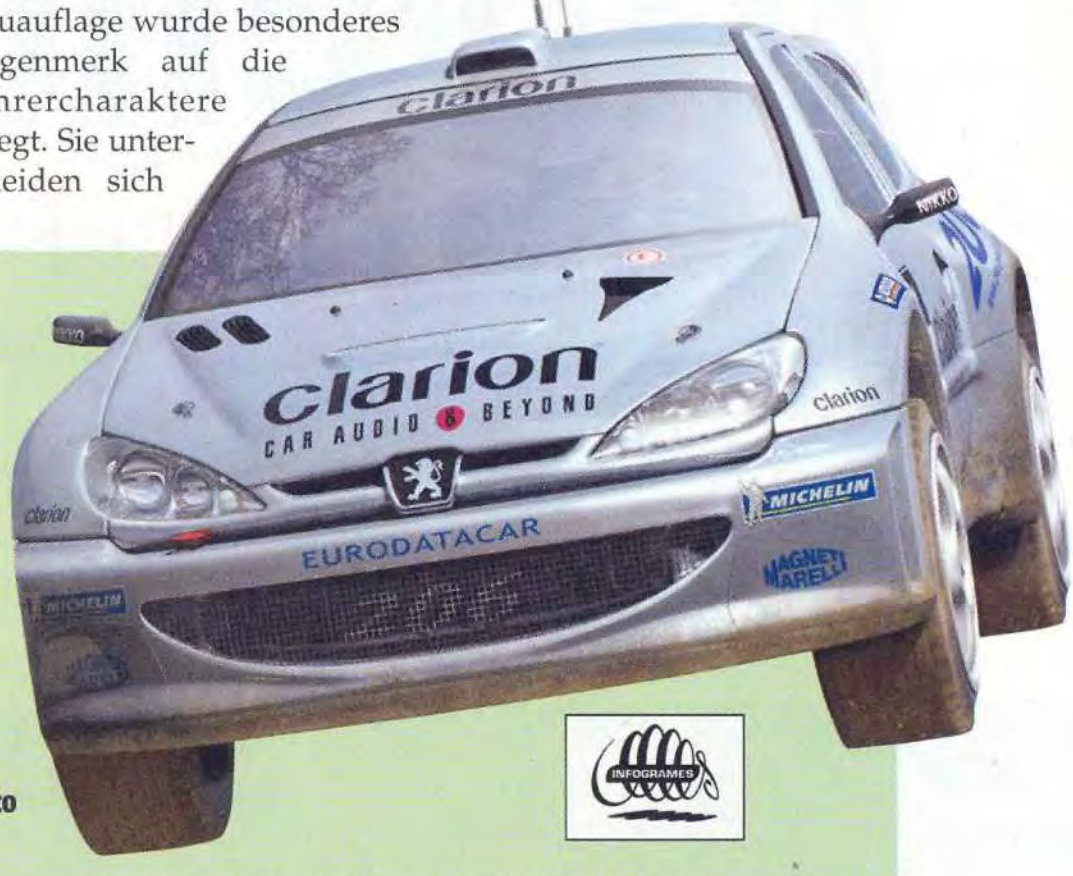
Rasante Gewinne!

Wer nicht nur auf dem GBA, sondern auch in freier Natur durch den Staub rasen will, sollte unbedingt bei unserem Gewinnspiel mitmachen. Neben dem Hauptpreis, einem coolen, ferngesteuerten Auto (Peugeot 206 WRC), spendiert Infogrames schmucke Regenjacken und Baseball-Kappen im coolen *V-Rally 3*-Look.

1.Preis:
1x ferngesteuertes Auto Peugeot 206 WRC von Kyosho

2.-5. Preis:
1x Regenjacke

6.-9. Preis:
1x Baseball-Kappe



Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

Wie viele Strecken gibt es bei V-Rally 3?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: V-Rally 3, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der **18.09.2002**. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfalle.

Starfox Adventures

Rare entwickelt einen **potenziellen Zelda-Killer** und schickt Fox McCloud in sein erstes Action-Adventure.

Starfox Adventures schiebt sich immer weiter nach oben und liegt mittlerweile auf Platz vier unserer Most-Wanted-Charts. Für uns ist das Grund genug, euch endlich eine ausführliche Vorschau auf Rares erstes GameCube-Spiel zu präsentieren.

DER HINTERGRUND

Acht Jahre nach der heldenhaften Rettung des Lylat-Systems durch Fox McCloud gibt es erneut Stunk im Universum. Der Dinosaurier-Planet steht unter der diktatorischen Regentschaft von General Scales. Der Schurke arbeitet hart daran, den Planeten zu unterjochen und zu zerstören, was Auswirkungen auf das komplette Lylat-System haben könnte. So sammelt General Pepper seine bewährte Mannschaft, bestehend aus Fox McCloud, Peppy, Slippy und dem Roboter Rob, um den Planeten und seine Bewohner zu retten. Das eingespielte Team muss dabei auf einen Helden der früheren Abenteuer verzichten: Falco Lombardi ist unauffindbar und treibt sich irgendwo in den Weiten des Alls rum. Doch bevor unsere Helden mit ihrem Raumschiff Great Fox den Dinosaurier-Planeten erreichen, geschehen dort folgenschwere Dinge. So übernimmt der Spieler zunächst die Kontrolle über das mystische, weibliche Wesen Krystal. Krystal hat

KRAWUMMS Mit dem magischen Stab kann Fox auch schießen.

HEISS Fox springt wie Zelda-Held Link an einem Abgrund automatisch.

einen Notruf empfangen und macht sich nun zusammen mit ihrem Flugsaurier zu einer Rettungsmission auf. Als sie sich dem Ursprung des Signals nähert, trifft sie auf ein großes Luftschiff. Es gehört General Scales. Überrascht von dem plötzlichen Auftauchen des Schiffs, verliert sie ihren magischen Zauberstab. In einem dramatischen Kampf ist es nun die Aufgabe des Spielers, die Kanonen des Schiffes sowie dessen Antriebsrotoren auszuschalten. Gut, dass euer Dino Feuer spucken kann. Kurze Zeit später ist die Heroine am Ursprungsort des SOS-Signals gelandet und trifft auf lauter sterbende Dinos. Natürlich steckt General Scales hinter der Erkrankung der Urzeitreptilien. Wie ihr von den Dinosauriern erfahrt, können sie nur mithilfe von mystischen Artefakten, so genannten Spirits, gerettet werden, die ihr einsammeln müsst.

LYLAT WARS MEETS ZELDA

Unterdessen erreicht die Great Fox samt General Pepper, Fox und Co. an Bord den Dinosaurierplaneten. Fox lässt sich nicht lange bitten. Er schwingt sich prompt in seinen Arwing und düst gen Planetenoberfläche. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über das Kampfraumschiff und manövriert es à la *Starwing* und *Lylat Wars* durch ein gefährliches Asteroidenfeld. Eure Aufgabe ist es, goldene Ringe einzusammeln, um den Planetenschild zu deaktivieren sowie den umherschwirrenden Feinden mit euren Lasern einzuheizen. Grafisch kommen die Weltraumszenen zwar lange nicht an *Star Wars Rogue Squadron: Rogue Leader II* heran, dafür sorgen sie für ordentlich Spielspaß. Neben dem Flug mit dem Arwing nehmt ihr in einer Szene auf der Planetenoberfläche auf einem Snowbike Platz. Diese abwechslungsreichen Actioneinlagen lockern das Spiel auf und machen mächtig Laune. Einmal auf dem Planeten gelandet, erinnert das Spielprinzip sehr an *Zelda*. So steuert ihr euren Charakter durch die fantasievolle Dinosaurierwelt, löst einige Rätsel und kämpft gegen Feinde. Beschwert sich Fox nach seiner Landung noch bei General Pepper, warum er denn keine Schusswaffe mitnehmen dürfte, so findet ihr beim Durchstreifen der Gegend nach kurzer Zeit bereits einen magischen Zauberstab, der – welch Zufall – ganz so aussieht, als wäre er vom Himmel gefallen. Diesen Zauberstab könnt ihr nun als Schlag- oder Schusswaffe einsetzen. Auf Knopfdruck schaltet ihr in einen Zielmodus, ähnlich dem in *Zelda – Ocarina of Time*. Hier behaltet ihr den anvisierten Gegner immer im Blick und könnt geschickt ausweichen. Habt ihr ein Problem, funkt ihr mit einem Druck auf die Starttaste General Pepper, Slippy und Peppy an. Jeder von ihnen ist für ein anderes Fachgebiet zuständig und gibt euch mehr oder weniger nützliche Hinweise. Wie für ein Action-Adventure üblich, findet ihr auch bei *Starfox Adventures* zahlreiche Gegenstände, die automatisch im Inventar abgelegt werden. Mittels des C-Sticks könnt ihr dann wieder auf die Gegenstände zurückgreifen. Gehen Fox nützliche Gegenstände aus, kann er auch in einen der auf dem

INFO **STARWING/LYLAT WARS**

Die bisherigen Abenteuer des Fox McCloud

***Starfox Adventures* ist nicht der erste Teil, in dem Fox McCloud eine Hauptrolle spielt. Bereits in zwei anderen Spielen war der findige Fuchs ein Garant für Spielspaß par excellence.**

Rare entwickelt mit *Starfox Adventures* ein fantasievolles Action-Adventure, doch die bisherigen Spiele aus dem *Starfox*-Universum sind knallharte Weltraum-Shooter. 1992 schockte der findige Weltraumfuchs die Videospielewelt mit seinem Auftritt auf dem SNES, in dem er zusammen mit seinen Kollegen Slippy, Peppy und Falco gegen den bösen Andross kämpfte. Dank des FX-Chips zauberten die Entwickler für damalige Verhältnisse sensationelle 3D-Action auf den Bildschirm. In Japan und den USA hieß der Titel *Starfox*, aufgrund von Lizenzproblemen musste der Titel hierzulande aber in *Starwing* umbenannt werden. Mit dem N64-Nachfolger führte Nintendo 1997 das Rumble Pak ein, welches von der Konkurrenz anschließend aufgegriffen wurde. In Europa hieß der Titel aufgrund der immer noch andauernden Lizenzproblematik *Lylat Wars*. Doch im Grunde war der N64-Teil kein Nachfolger, sondern eher ein Remake, denn das Spiel bot dieselbe Geschichte wie der erste Teil. Zurzeit arbeitet Namco zusammen mit Nintendo an einem klassischen Shoot-'em-Up-Nachfolger für den GameCube, der in Europa aber wohl nicht vor Herbst 2003 erscheinen wird.

SCHOCKER Auf dem Super Nintendo war Starwing ein Meilenstein.

ES WAR EINMAL **Der N64-Teil staubte in der N-ZONE 9/97 gute 84 Prozent ab.**

DIE ZUKUNFT **Von der GameCube-Version existiert bislang lediglich ein simples Werbeposter.**

ZITTERT ZELDA? Bei dieser Optik muss sich Link ganz warm anziehen!

FAST WIE FRÜHER **Fox räumt auch im Weltall auf.**

GELD HER Der mürrische Shopbesitzer verkauft euch allerlei Sachen.

FEUER!! Lichteffekte scheinen zu einer der großen Stärke des GameCube zu gehören.

KLEINER HELFER Der kleine Triceratops Prince Tricky steht euch im Spiel hilfreich zur Seite.

ABGEHOBEN Als Krystal müsst ihr zu Beginn des Spiels einem Luftschiff den Garaus machen.

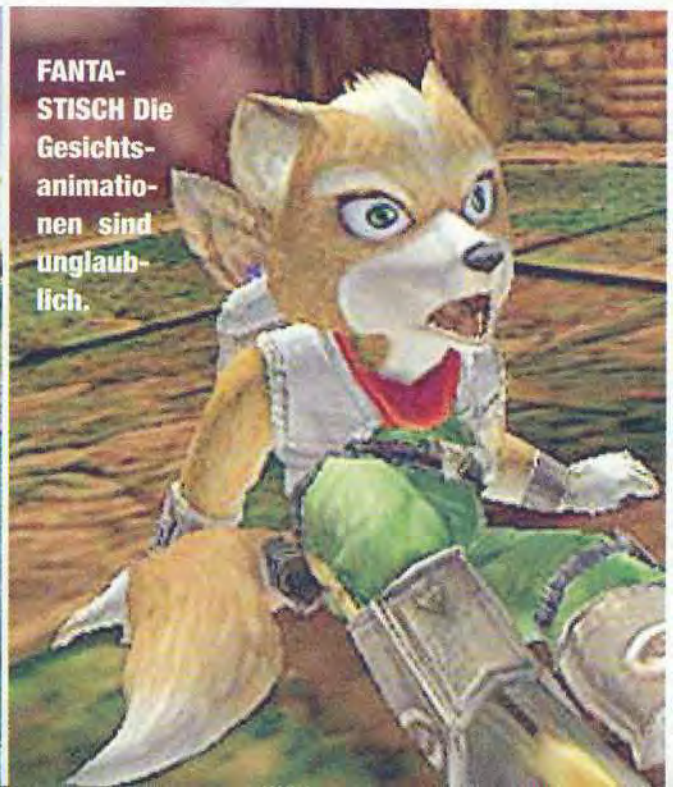
Planeten verteilten Shops gehen und sich neu eindecken. Gut abgeschaut haben sich die Entwickler auch die Steuerung des Spielcharakters. Genau wie in *Zelda* springt euer Held an einer Kante automatisch. Auch auf Leitern und Hänge braucht ihr nur zugehen und schon klettert Fox selbstständig hoch. Im weiteren Verlauf des Spiels stoßt ihr auf Prince Tricky, einen sprechenden Triceratops, den ihr von den Schergen General Scales befreit und der euch von nun an hilfreich zur Seite steht. Und so macht es einfach Spaß, den Dinosaurierplaneten zu erkunden.

ES IST NICHT ALLES GOLD ...

Doch *Starfox Adventures* überzeugt nicht nur spielerischer, sondern auch in technischer Hinsicht. Obwohl der Titel ursprünglich für das N64 geplant war, zaubert *Starfox Adventures* einige der schönsten Grafiken auf euren Fernseher, welche der GameCube bisher hervorgebracht hat. Das Fell von Fox, Krystal und einigen anderen Charaktern, die gigantischen Lichteffekte samt Tag-und-Nacht-Wechsel sowie die butterweichen Animationen der Protagonisten sehen einfach umwerfend aus. Aber auch die Wassereffekte gehören zum Besten, was man bisher in einem Konsolen-Adventure gesehen hat. Der Preis dieser wunderschönen Optik ist ein gelegentlich auftretendes Ruckeln. Auch einige Schatten wirken verzerrt und können noch nicht überzeugen. Allerdings gehen wir davon aus, dass diese grafischen Mängel in der fertigen Version behoben sein werden. Im Gegensatz zur Grafik hinterließ der Sound einen zwiespältigen Eindruck. So begeisterte vor allem die exzellente englische Sprachausgabe in der von uns angespielten Vorab-Version. Jeder Charakter verfügt über eine charakteristische Stimme. Manche haben einen Akzent und andere lispeln. Krystal spricht sogar in einer ganz eigenen Sprache, die zum Verständnis untertitelt wird. Die Musik kann jedoch nicht durchweg punkten. Während einige Stücke sehr ansprechend klangen, erinnerten andere Titel an vergangene N64-Tage. Wenn Rare noch ein wenig am Spiel feilt und die Geschichte so spannend wie in den ersten anspielbaren Levels bleibt, dann erwartet uns ein tolles Action-Adventure, welches in die Spielspaß-Regionen von *Zelda* vordringen könnte.

FABIAN SLUGA

UNENDLICHE GESCHICHTE Dieses Wesen erinnert an den Steinbeißer aus Michael Endes Bestseller-Märchen.



FANTASTISCH Die Gesichtsanimationen sind unglaublich.

VORSCHAU
STARFOX ADVENTURES

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	22. November

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Fox McClouds erster GameCube-Auftritt wird für richtig viel **Wirbel im Action-Adventure**-Genre sorgen."

The Legend of Zelda

Trotz umstrittener Cel-Shading-Grafik können Zelda-Fans die Veröffentlichung der **Action-Adventure-Serie** auf dem GameCube kaum erwarten.

Nie zuvor war ein *Zelda*-Titel so umstritten und wurde gleichzeitig so herbeigesehnt. Den Grund wird mittlerweile jeder *Zelda*-Fan kennen: Nintendo wählte für die GameCube-Version keinen realistischen Look, sondern die Cel-Shading-Technik, die dem Spiel einen comicartigen Look verpasst. Davon einmal abgesehen, spielt sich das neueste *Zelda*-Abenteuer fast genauso wie die N64-Teile. Immer noch steuert ihr den Hauptcharakter Link über eine Oberwelt sowie durch zahlreiche Dungeons. Erneut kämpft ihr gegen diverse Fantasiewesen. Und wie gewohnt gibt es Aufgaben, in denen es darum geht, Blöcke zu verschieben und Fackeln anzuzünden – zumindest in der von uns angespielten Vorab-Version. Allerdings darf man davon ausgehen, dass sich in der fertigen Version einige frische Variationen dieser Rätsel finden werden. Wer die N64-Vorgänger gespielt hat, wird auch mit der GameCube-Steuerung keine Probleme haben. Mit Z kann Link sich umschauen und mit L Gegner anvisieren. Ein Pfeil über dem Feind zeigt an, auf welchen fiesen Gesellen ihr da gerade zielt. Ein erneuter Druck auf L lässt euch bei mehreren anwesenden Gegnern zum nächsten Feind wechseln. Auf X und Y legt ihr, wie auf die C-Tasten des N64-Controllers, wichtige Gegenstände wie Enterhaken und Teleskop, damit ihr sie sofort aktivieren könnt. Mit R könnt ihr gegnerische Angriffe parieren sowie Blöcke verschieben. Mit A wird gekämpft, während B als Multifunktionstaste (Türen öffnen, Gegenstände aufheben, zusätzliche Attacke) dient. Leider kommt es hier oft vor, dass man eine Person anspricht, obwohl man gerade eine andere Aktion ausführen wollte. Allzu tragisch ist das aber nicht.

WAS IST NEU?

Anders als in den bisherigen Abenteuern muss Link dieses Mal nicht Zelda retten, sondern seine Schwester Arill. Doch davon ahnt am Morgen dieses folgenschweren Tages noch niemand etwas. Es ist Links Geburtstag und den möchte die Familie gebührend feiern. Jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über Link. So streift ihr durch das Dorf, sprecht mit allen möglichen Leuten und trefft schließlich auf eure Schwester. Arill schenkt Link ein Teleskop. Beim Ausprobieren entdeckt er einen Vogel, der ein Mädchen in den Klauen trägt und von einem Piratenschiff beschossen wird. Der Vogel lässt das Mädchen in einen Wald fallen. Kaum ist Link dem Mädchen zu Hilfe geheilt, schnappt sich der Vogel Arill und entführt sie. Das fremde Mädchen gehört zu dem Piratenschiff und bietet Link an, gemeinsam die Verfolgung des Vogels aufzunehmen. So erreichen sie eine schwer bewachte Insel. Nun ist es die Aufgabe des Spielers, Link in diese

Festung zu führen und Arill zu finden. Um nicht entdeckt zu werden, könnt ihr euch in Fässern verstecken. Unterstützung erhaltet ihr dieses Mal nicht von einer Fee, sondern von dem fremden Mädchen, das Link noch einen besonderen Stein geschenkt hat. Durch diesen Stein kann das Mädchen zu unserem Geburtstagskind sprechen und alles sehen, was Link gerade tut. Neu ist, dass ihr die Waffen von besiegten Gegner aufheben könnt. So müsst ihr nicht die ganze Zeit mit eurem mickrigen kleinen Schwert durch die Gegend laufen, sondern könnt beispielsweise auch auf den Säbel des Wachmanns zurückgreifen. Besiegt ihr einen Gegner, erscheint ein blinkender Gegenstand, der die Farbe wechselt. Je nach Farbe erhaltet ihr Ener-gie, Rubine oder auch gar nichts.

Gut gefallen hat uns die neue Fähigkeit Links, sich an Seilen festzuhalten, die von der Decke hängen, und sich so über Abgründe zu schwingen. Sehr beeindruckend war auch ein Bosskampf gegen eine riesige, Feuer spuckende Krabbe, die in einem Lavabad sitzt. Mittels des Enterhakens könnt ihr euch an der Decke festhalten und hin und her schwingen. Dies führt dazu, dass die Decke auf die Krabbe stürzt und ihr sie weiter bearbeiten könnt. Trotz revolutionärer Grafik bleibt das klassische *Zelda*-Feeling erhalten und man kann sicher sein, dass Links Abenteuer auch auf dem GameCube ein Hit werden!

FABIAN SLUGA

NEUE SPIELELEMENTE Ihr dürft nicht nur laufen, sondern auch an Vorsprüngen hangeln..

VORSCHAU

THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.com**

Hersteller	Termin
Nintendo	**Frühjahr 2003**

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Neue Grafik, bewährtes Gameplay – Zelda wird auch auf dem GC **ein magisches Erlebnis.**“

ABSICHT ODER GRAFIKFEHLER? In der Entfernung wirkt die Umgebung unscharf.

LICHT UND SCHATTEN Auch in Cel-Shading-Grafik kann man einige beeindruckende Lichteffekte realisieren.

SCHNITTIG Netterweise könnt ihr die Gegner mit dem Rundumschlag für ein paar Sekunden umkreiseln.

STANDARD Welch Überraschung, auch der Bumerang hat es in die GameCube-Fassung geschafft.

Blood Omen 2

Die **Horror-Welle** rollt weiter. Nach fauligen Zombies macht sich nun ein Vampir daran, seine spitzen Zähne in euren GameCube zu schlagen.

KAIN SUX Hier seht ih den hungrigen Vampir be einem kleinen Snac

Ihr habt die Nase voll von edelmütigen Strahlemännern in Videospielen? Dann bietet euch Eidos eine völlig neue Erfahrung, denn in *Blood Omen 2* übernehmt ihr die Rolle eines absoluten Finsterlings und zeigt den Mächten des Guten, wo der Hammer hängt. Im Spiel schlüpft ihr in die bleiche Haut von Kain, einem finsteren Vampirfürsten, der aus einem 200 Jahre langen Schlaf erwacht ist, um grausame Rache an seinen Peinigern zu nehmen und das Land Nosgoth erneut mit Angst und Schrecken zu überziehen.

FIT FOR FUN

Zum Glück hat der geschwächte Spitzzahn während seines Schlafes nicht alle Fähigkeiten eingebüßt, so dass meterhohe Sprünge für den finsteren Recken ebenso wenig ein Problem darstellen wie verheerende Zaubersprüche oder mörderische Fatality-Moves. Um seine Mission zu erfüllen, muss Kain aber nicht nur seinen enormen Blutdurst stillen, sondern sich auch sechs dunkle Gaben zu Eigen machen, die ihm dabei helfen, seine Feinde zu vernichten. Das Abenteuer beginnt in der Hauptstadt Meridian. Hier macht ihr euch mit den grundlegenden Kontrollen des aus der Verfolger-Perspektive dargestellten Abenteuers vertraut und sammelt erste Erfahrung als Nachwuchs-Vampir. Obwohl Kain weitaus stärker und widerstandsfähiger als ein Mensch ist, empfiehlt es sich am Anfang, eher vorsichtig aus dem Dunkel heraus zu agieren. So ist es dem Blutsauger zum Beispiel möglich, sich als Nebelschwade getarnt an seine Opfer heranzuschleichen und sie von hinten heimtückisch zu ermorden. Sollte der Anschlag misslingen, kommt die durchdachte Kampf-Steuerung zum Einsatz. Ähnlich wie bei *Zelda* hat Kain die Möglichkeit, Feinde per Knopfdruck anzuvisieren ihnen mit Klauen, Zähnen und diversen Waffen. Liegt der Feind geschlagen am Boden, tritt der garstige Vampir ihm noch mal kräftig in die Seite und saugt dann per Knopfdruck das Blut aus den Adern seines Opfers. Dies ist nicht nur lebensnotwendig, sondern hilft auch dabei, den Hauptcharakter weiterzuentwickeln. Ihr seht also, dass *Blood Omen* kein Spiel für Gurkenzüchter und Milchtrinker ist. Neben einem starken Schwertarm benötigt der moderne Konsolenvampir aber auch jede Menge Hirnschmalz, denn die zahlreichen Rätsel sind nicht von schlechten Eltern

GUTES OMEN?

Technisch orientiert sich *Blood Omen 2* an den bereits erhältlichen Xbox- und PS2-Versionen. Die stimmungsvolle Grafik wird komplett in Echtzeit berechnet und bietet solide Optik, ohne den GameCube allerdings zu überfordern. Alle düsteren Locations bieten abwechslungsreiche Texturen und zahlreiche Lichteffekte, die für gruselige Stimmung sorgen. Kain und seine Widersacher sind gut animiert und zeigen besonders bei den zahlreichen Kämpfen lebensechte Bewegungen. Zusätzlich wurden bei den Special Moves die aus dem Kinofilm *Matrix* bekannten Bullet-Time-Effekte eingebaut. Neben der herrlich düsteren Geschichte konnten die bereits erhältlichen Versionen auch durch eine hervorragende Lokalisierung Punkte sammeln. Eidos hat weder Kosten noch Mühen gescheut und die Synchronstimmen von Pamela Anderson, Nicolas Cage sowie Robert Wagner engagiert, wodurch ein fast schon filmreifes Spielerlebnis entsteht. Ob sich die GameCube-Version inhaltlich von den bereits erhältlichen unterscheidet, ist noch unklar. Klar ist allerdings, dass der Titel aufgrund der drastischen Gewaltdarstellung nicht in Kinderhände gehört.

H. E. / JENS QUENTIN

VORSCHAU

BLOOD OMEN 2

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Memory Card
Umfang:	12 Missionen
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.eidos.com**

Hersteller	Termin
Eidos	**4. Quartal**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein Fest für volljährige Vampir- und Action-Adventure-Fans. **Nichts für schwache Nerven.**“

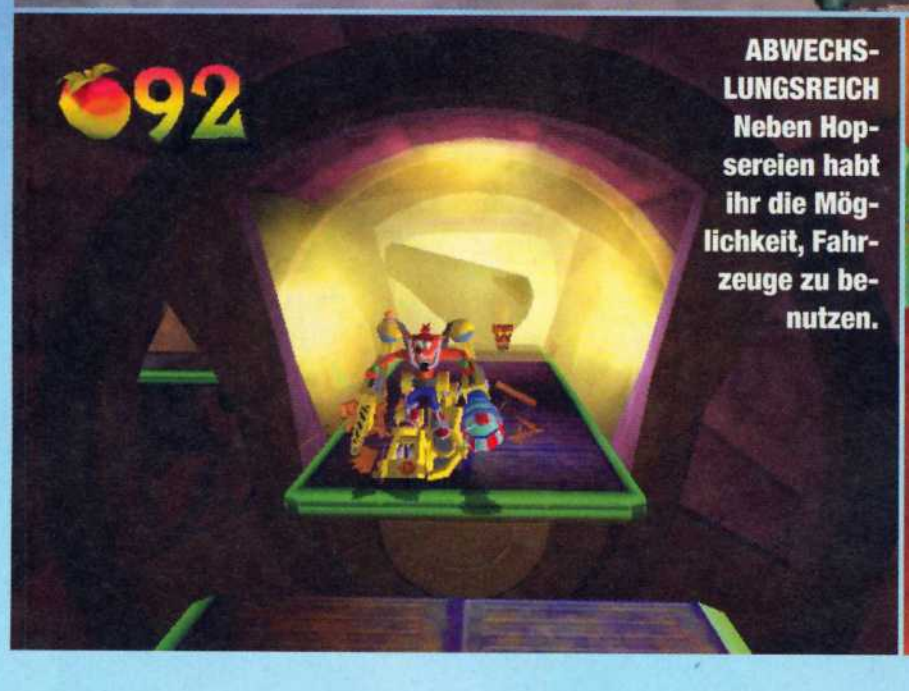
GOTHIC-NOVELL Die gesamte Architektur des Spiels ist im gothischen Stil gehalten.

NAHKAMPF Hier versuchen zwei Wachmänner, Kain die Zähne zu ziehen.

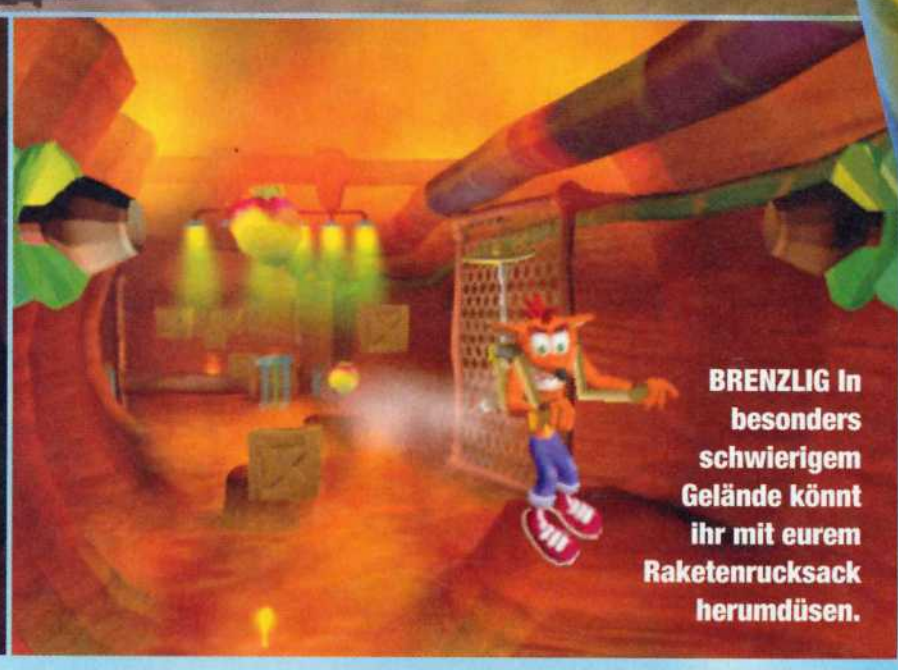
BLOCK Die Kämpfe sind anspruchsvoll und sehr abwechslungsreich.

AUTSCH Wer so viel Stahl durch die Gedärme getrieben bekommt, hat danach bestimmt Magenschmerzen.

PROF. RHINO Besonders die spannenden Verfolgungsjagden haben es wirklich in sich.



ABWECHSLUNGSREICH Neben Hopsereien habt ihr die Möglichkeit, Fahrzeuge zu benutzen.



BRENZLIG In besonders schwierigem Gelände könnt ihr mit eurem Raketenrucksack herumdüsen.

Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex

Die gefräßige **Beutelratte** bereitet ihren ersten GameCube-Auftritt vor.

Mit Bösewichtern ist es wie mit Unkraut – egal wie oft man es beseitigt, es kommt immer neues nach. Doktor Neo Cortex, seines Zeichens Quadratschädel und ausgewiesener Erzfeind von Crash Bandicoot, bildet hierbei keine Ausnahme. Nachdem er immer wieder von der gefräßigen Beutelratte in seine Schranken gewiesen wurde, hat er sich einen besonders hinterhältigen Plan ausgedacht: Mithilfe von vier magischen Masken will er die Weltherrschaft an sich reißen. Damit ihm der apfelvertilgende Wirbelwind nicht in die Quere kommt, hat Cortex einen bösen Roboter namens Crunch erschaffen, der Crash und seine durchgeknallte Bande vernichten soll.

ABWECHSLUNGSREICH

Glücklicherweise bekommt die Beutelratte Wind von der Sache und macht sich mit zusammen mit Schwester Coco auf die Socken, um Cortex an der Ausführung seines fiesen Plans zu hindern. Zu diesem Zweck bereist euer Held den gesamten Globus und muss in über 30 Levels zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist. Ihr fetzt mit eurem haarigen Wirbelwind durch abwechslungsreiche 3D-Levels, legt Feinde mit eurem patentierten Wirbelangriff flach, mampft herumliegende Äpfel und jagt den mystischen Masken hinterher. In einigen Levels könnt ihr zudem die Kontrolle über Crashs niedliche Schwester Coco übernehmen. Im Gegensatz zu Spielen wie *Super Mario Sunshine* sind die Areale nicht frei begehbar, sondern folgen einem festgelegten Pfad. Egal ob ihr in Afrika, auf der Vulkan Insel oder in eisigen Schneegebieten unterwegs seid, eure Feinde warten nur darauf, der Beutelratte das Fell über die Ohren zu ziehen. Eure Aufgabe ist es, in jedem Level einen magischen Kristall zu erobern, mit dem ihr Zugang zu neuen Arealen erhaltet. Zum Glück hat Crash neben seinem Wirbelangriff und einer eindeutig von einem gewissen Klempner inspirierten Bauchklatsch-Attacke im weiteren Verlauf des Spiels noch die Möglichkeit, seine Gegner mit der gefürchte-

MISTWETTER Egal ob es regnet oder schneit, die orange Beutelratte ist stets einsatzbereit.

INDIANER CRASH Ähnlich dem Kinohelden hat auch Crash die Möglichkeit, eine spannende Fahrt in einer Lore zu absolvieren.

ten Apfel-Bazooka vom Bildschirm zu blasen. Neben den normalen Levels bietet euch *Crash Bandicoot* auch die Möglichkeit, mit einem Jagdflugzeug oder an Bord eines Roboters in den Kampf zu ziehen. Halsbrecherische Flugmanöver gehören hierbei ebenso zu eurem Job wie aufreibende Fahrten auf einer gigantischen Murmelbahn. Diese Levels bieten mit witziger Flug- und Balleraction eine willkommene Abwechslung vom Jump&Run-Alltag. Habt ihr einen Spielabschnitt gesäubert, erwartet euch ein furchterregender Endgegner, der nur mit einer großen Portion Controller-Geschick und der richtigen Strategie zu besiegen ist

TECHNISCH VIELVERSPRECHEND

Grafisch macht das Spiel schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Die abwechslungsreich gestalteten Landschaften sollen in der fertigen Version mit satten 60 Bildern über den Bildschirm laufen und strotzen schon jetzt vor kleinen grafischen Spielereien. Schöne Transparenzeffekte und Spiegelungen sowie dichtes Schneegestöber und Wirbelstürme zeigen deutlich, dass die Entwickler die GameCube-Hardware im Griff haben. Crash und seine unzähligen Widersacher sind hervorragend animiert und sich auch nicht für den einen oder anderen Kalauer zu schade. Besonders der spitznasige Held sorgt mit abgedrehten Slapstick-Einlagen für zwerchfellerschütternde Lachanfälle. Zusätzlich haben sich die Programmierer vorgenommen bei der GameCube-Variante eines der größten Mankos der gleichnamigen PS2-Version zu beseitigen: die extrem langen Ladezeiten. Laut Informationen von Vivendi Universal wird das Beutelratten-Abenteuer über eine GBA-Linkfunktion verfügen. Genaueres ist leider noch nicht bekannt, wir werden euch aber über alle Entwicklungen auf dem Laufenden halten.

H.E./FABIAN SLUGA

VORSCHAU
CRASH BANDICOOT

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	30 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.crashbandicoot.com**

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	September

EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Umfangreiches Hüpf-Spektakel** mit quirligem Hauptdarsteller und großem Umfang"

Smuggler's Run: Warzones

Schmuggelware, schnelle Autos und eine staubige Steppe. Jetzt könnt ihr auf dem GameCube Zöllner ärgern.

Es ist dunkel in der wilden Steppe Osteuropas. Irgendwo im fahlen Licht des Mondscheins stehe ich mit meinem Geländefahrzeug und warte auf das Zeichen meiner Auftraggeber. Dann kommt es! Brausend tobt ein Frachtflugzeug über meinen Kopf hinweg und wirft unweit von mir seine Ladung ab. Jetzt kommt es auf Sekunden an. Blitzschnell trete ich das Gaspedal durch und versuche, meine Ware aufzulesen, bevor die russischen Grenztruppen auf mich aufmerksam werden. Doch es ist schon zu spät. Kaum habe ich das heiße Gut eingeladen, kommt auch schon die Patrouille in Gefolgschaft von drei gepanzerten Spähwagen über den nächsten Hügel geschossen. Jetzt heißt es erst recht Gas geben. Und bloß nicht erwischen lassen!

KRIMINELLE LAUFBAHN

In *Smuggler's Run: Warzones* übernehmt ihr die Rolle eines Fahrers in einem weltweit agierenden Schmugglerring. Jedes noch so heiße Gut und jede noch so illegale Ladung wird von euch befördert – solange die Bezahlung stimmt. Im Gameplay bedeutet dies, dass ihr von eurem Startpunkt zum vereinbarten Treffpunkt bügelt, dort durch einfaches Drüberfahren die Schmuggelware einsackt und dann über Stock und Stein zum Abgabepunkt prescht. All diese Aktionen finden in einem Grenzgebiet statt, welches noch nie von einer Verkehrsplanungskommission in Augenschein genommen wurde. Straßen, Brücken, Verkehrszeichen oder Ähnliches sucht ihr hier vergeblich. Dementsprechend fällt auch die Wahl eurer Fahrzeuge aus. Nur was geländegängig, tarnfarben und schneller als die Grenzwachen ist, kommt in eure Garage. Besonders Letzteres ist für den Erfolg der Missionen wichtig. Denn der Zoll und das Militär sehen eure Warenumverteilung gar nicht gerne und hetzen euch alles auf den Hals, was zwischen zwei und vier Rädern hat oder vielleicht sogar mit Ketten bereift ist. Die Devise lautet also, sich nicht erwischen zu lassen. Denn ansonsten kann es passieren, dass euer Vehikel gezielt von der Grenzwacht auseinander genommen wird und ihr euch im Knast wiederfindet. So weit braucht es aber nicht zu kommen. Für erfolgreich erledigte Aufgaben bekommt ihr nämlich nicht nur

REGENZEIT Im Dschungel von Vietnam regnet es mal wieder.

HINTERHER! Die Konkurrenz hat euer Schmuggelgut erbeutet, jetzt müsst ihr den Übeltäter rammen.

Geld, sondern auch neue Autos, die euch das Schmugglerleben erheblich vereinfachen.

DAS BESTE SMUGGLER'S RUN ALLER ZEITEN?

Für die GameCube-Fassung haben die Entwickler die besten Levels aus den PlayStation-2-Spielen *Smuggler's Run* und *Smuggler's Run 2* genommen und zu einer neuen Mischung zusammengestellt. Technisch muss sich die GameCube-Fassung definitiv nicht hinter den Originalen verstecken. Ganz im Gegenteil! Das Spiel protzt mit einer Weitsicht, wie man sie nur selten findet. Daneben tummeln sich über ein Dutzend feindlicher Fahrzeuge und auch eure Verbündeten preschen intelligent durch das Unterholz. Daneben gibt es exklusiv für den GameCube einen Vierspieler-Modus, der mit vielen verschiedenen Spielvarianten daherkommt. Für die Programmierung dieses Titels zeichnen übrigens die Jungs von Rockstar Games verantwortlich, die auch schon mit *Grand Theft Auto 3* auf der PlayStation 2 ihre kriminellen Fantasien auslebten.

JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU

SMUGGLER'S RUN

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Ca. 50 Missionen
Sprache:	Englisch

Internet: **www.take2.de**

Hersteller	Termin
Take 2	**30. August**

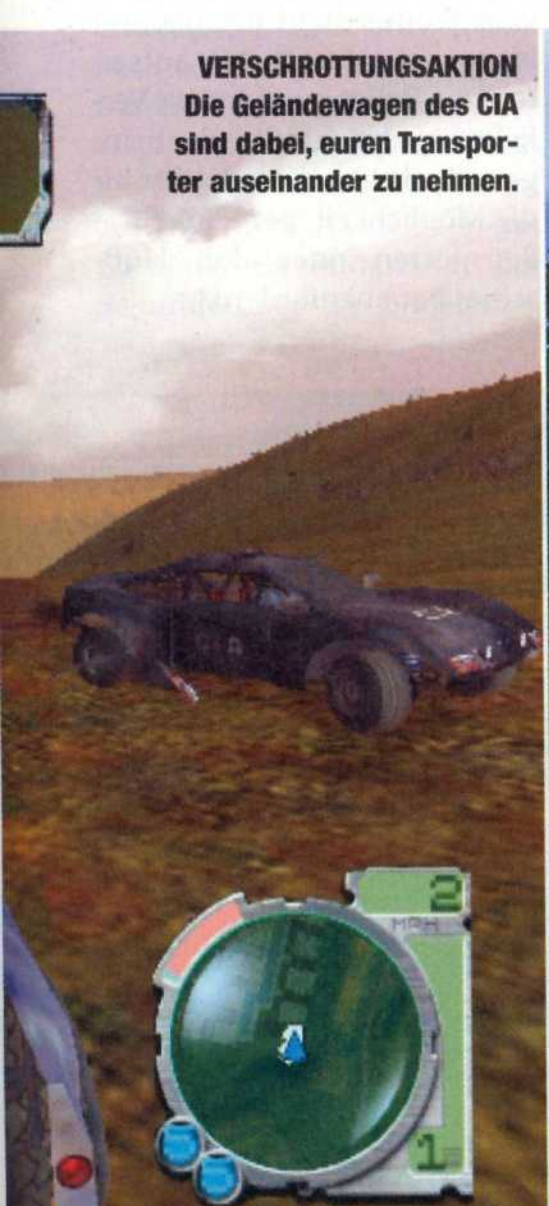
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das Beste aus Smuggler's Run 1 & 2. Grafisch beeindruckendes und spielerisch solides Schmuggler-Abenteuer."

MINENFELD Die Grenztruppen haben anscheinend auch vergessen, wo sie die Minen platziert haben.

KEINE RÜCKSICHT Da hat es wohl schon wieder einen eurer Verfolger zerlegt.



VERSCHROTTUNGSAKTION Die Geländewagen des CIA sind dabei, euren Transporter auseinander zu nehmen.

AUSGEBAUTE STRASSEN Das Grenzland der Amerikaner protzt mit logischer Verkehrsführung.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Zum ersten Mal in der Geschichte der bekannten **Rennspielserie** veröffentlicht EA einen Need-for-Speed-Teil auf einer Nintendo-Konsole.

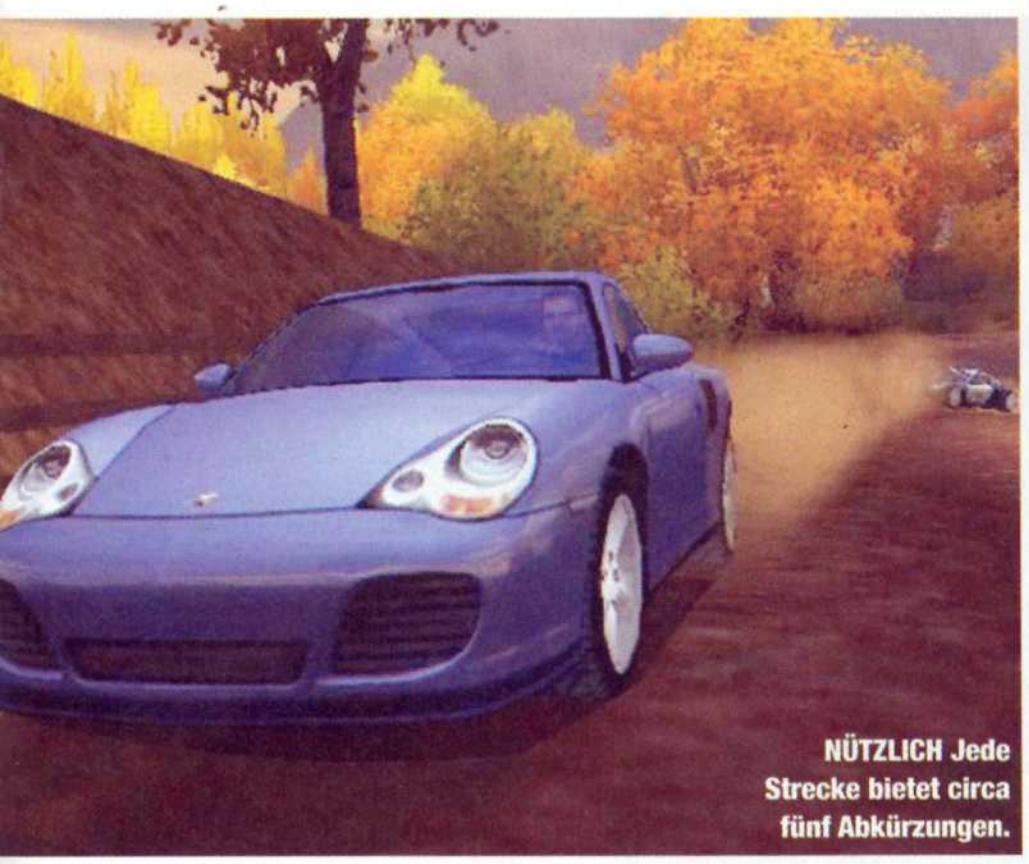
Langsam aber sicher dürfen sich auch Rennspiel-Fans über den GameCube freuen. Mit *Wave Race*, *Burnout*, *Extreme-G3* und *F1 2002* gibt es bislang gleich vier gute Rennspiele, die um eure Gunst buhlen. Mit *Need for Speed: Hot Pursuit 2* kommt ein weiteres hinzu. Seit mehreren Jahren sorgt die Rennspielserie bereits auf PC und PlayStation für Furore. Der neueste Teil steht ganz in der Tradition der rasanten Vorgänger und wird für PS2, Xbox, PC und natürlich den GameCube erscheinen. Die GameCube-Fassung wird, genau wie die Xbox-Version, von EA Seattle entwickelt. Die PS2-Fassung stammt von Black Box. Aus diesem Grund werden sich die Versionen in kleineren Details wie der Anzahl der verfügbaren Autos und Strecken sowie der Spielmodi unterscheiden.

GROSSE AUSWAHL

Wie in den Vorgängern dürft ihr euch hinter das Lenkrad der sportlichsten Luxuskarossen – von Ferrari über Porsche bis zu Lamborghini – klemmen und mit ihnen über die unterschiedlichsten Pisten heizen. Dank eines detaillierten Schadensmodells macht sich jeder unfreiwillige Crash direkt am Auto bemerkbar. Antreten dürft ihr unter anderem im Hot-Pursuit-Modus, in einem Meisterschafts-Modus und im Sei-ein-Cop-Modus. Im Hot-Pursuit-Modus wird schnell klar, worum es bei *Need for Speed* eigentlich geht. Denn hier müsst ihr so schnell wie möglich ans Ziel kommen, die Konkurrenz hinter euch lassen, dem Gegenverkehr ausweichen und euch nicht von der Polizei erwischen lassen. Die ist euch meist dicht auf den Fersen und setzt, wenn ihr nicht freiwillig anhaltet, rabiate Methoden ein. So versuchen die Männer in Uniform euch rücksichtslos von der Straße zu rempeln oder rücken euch, wenn gar nichts mehr hilft, mit einem bewaffneten Hubschrauber zu Leibe. Da ihr den Polizeifunk abhört, seid ihr immer auf dem Laufenden, was die Ordnungshüter gerade planen. Der Meisterschafts-Modus unterscheidet sich nicht allzu sehr vom Hot-Pursuit-Modus – außer, dass ihr hier Punkte sammeln müsst und einige manuelle Einstellungen vornehmen könnt. Im Sei-ein-Cop-Modus steht ihr, wie der Name schon andeutet, aufseiten der Polizei und müsst Verkehrsrowdys zur Strecke bringen. Zu diesem Zweck habt ihr die Möglichkeit, per Funk Straßensperren oder den Hubschrauber anzufordern.

GNADENLOS Die Polizei kennt kein Erbarmen und jagt euch sogar mit dem Hubschrauber.

SPEKTAKULÄR Need for Speed legt viel Wert auf Action!



NÜTZLICH Jede Strecke bietet circa fünf Abkürzungen.

SPEKTAKULÄRE PRÄSENTATION

Sehr viel Mühe geben sich die Entwickler nicht nur mit den Spielmodi, sondern auch mit den Strecken. Die meist riesengroßen Pisten bieten jeweils zahlreiche Abkürzungen und eindrucksvolle Details. So dürft ihr auf manchen Strecken grafisch toll inszenierte Waldbrände und Buschfeuer bewundern. Hübsch und nützlich zugleich ist der für einige Spielsituationen eingesetzte, aus dem Film *Matrix* bekannte, Zeitlupen-Effekt. Beispielsweise friert das Spiel auf Knopfdruck kurz ein und die Kamera macht einen kompletten Turn um euer Fahrzeug, damit ihr erkennen könnt, was hinter euch vorgeht. Ebenfalls im *Matrix*-Effekt, aber ohne Drehung, zeigt euch die Kamera den weiteren Streckenverlauf samt Gegenverkehr. All dies soll mit flüssigen 60 Bildern in der Sekunde über den Bildschirm laufen. Wir sind gespannt, ob die Entwickler ihre hochgesteckten Ziele erreichen. Mit *Need for Speed: Hot Pursuit 2* hat Electronic Arts auf jeden Fall ein vielversprechendes Produkt am Start.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

NFS: HOT PURSUIT 2

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	20+ Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**Ende Oktober**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Hot Pursuit 2 macht der NFS-Serie alle Ehre und bietet rasante **Rennspielaction vom Feinsten.**“

BIS DIE POLIZEI KOMMT Teilweise rast ihr mit euren Autos mit über 300 km/h über die Strecken.

PRIMAL GAMES
THE GAME SOURCE

www.primalgames.com
24 Stunden Online-Shoppen

EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

GAME CUBE

Grundgerät Lila/Schwarz	ab 199,00
Action Replay	44,99
Game Cube Advance Link	13,95
Freeloader	24,99
Memory Card Original	19,99
Memory Card 4 MB	15,99
Memory Card 16 MB	39,99
PAD Original	29,99
RGB-Kabel Original	29,95
18 Wheeler	59,99
Allstar Baseball 2003	59,99
Batman Vengeance	59,99
Bloody Roar Primal Fury	59,99
Capcom Vs. Snk Pro	59,99
Eternal Darkness ab Oktober	59,99
Evolution World Neo	59,99
Extrem G3	59,99
Flintstone Viva Rock Vegas	56,99
F1 2002 EA	59,99
ISS 2	59,99
James Bond Agent im ...	59,99
Largo Witch ab September	59,99
Luigi´s Manson	56,99
Legends of Wrestling	59,99
NBA Courtside	49,99
Resident Evil	89,99
Resident Evil UK	i.v.
SSX Tricky	59,99
Star Fox Adventure ab November	59,99
Sonic Adventure 2	59,99
Soul Fighter	56,99
Spiderman the Movie	59,99
Super Monkey Ball	59,99
Tony Hawk 3	59,99
Turok Evolution UK ab September	59,99
Virtua Striker 3	49,99
Wave Race Blue Storm	54,99
Zoo Cube	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Advance War	44,99
Bomberman	26,99
Breath of Fire 2	49,99
DBZ Legacy of Goku	62,99
Final Fight One	39,99
F-Zero	29,99
Fire Pro Wrestling	49,99
Golden Sun	44,99
Gradius Advance	39,99
Kuru Kuru Kuruin	34,99
Magical Quest	45,99
Mario Kart Advance	34,99
Medal of Honor Underground	i.v.

Sonic Advance 54,99
Super Ghouls&Ghosts 51,99
Spyro Season of Ice 39,99
Tactic Orgre 64,99
Tekken 54,99
V-Rally 3 54,99
Wario Land 4 44,99
Wizardry 49,99
Zone of the Enders 42,99

Wir führen auch das komplette Programm für :

PLAYSTATION 2
X-BOX
PLAYSTATION
DREAMCAST

Besuchen Sie auch unseren Shop! Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen! EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.COM
ODER GREIFT ZUM TELEFON!

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlscheingebühr 3,99+Post-NN , Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

UNFAIR Bei dieser Überzahl flattert Batman vor Angst das Cape.

AUFSCHWUNG Dank des Seils fliegt Batman über das Gewächshaus.

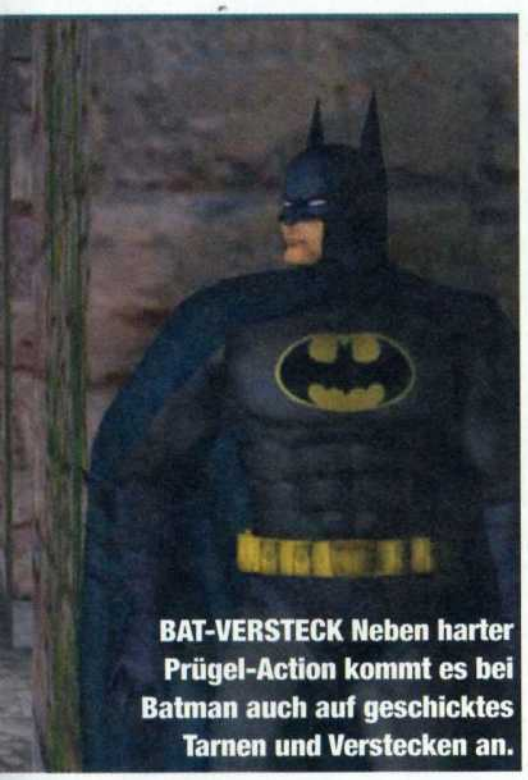
Kämpft mit dem **Flattermann** gegen das Verbrechen.

Batman: Dark Tomorrow

Über den Dächern von Gotham City braut sich Un- heil zusammen. Straßengangs haben die Herrschaft über die Straßen der Stadt übernommen und regieren ihr Territorium mit eiserner Faust. Mord, Raub und Überfälle gehören für die Bürger mittlerweile zum täg- lichen Leben. Als schließlich der Polizeichef Gordon entführt wird, tritt ein alter Bekannter auf den Plan. Batman, seines Zeichens Latexliebhaber und Superheld der allerersten Stunde, entstaubt sein Fledermauskostüm, gürtet seine Lenden mit dem universell einsetzbaren Bat-Belt und begibt sich auf die Suche nach seinem verschwundenen Freund. Schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, dass Batmans Erzfeinde sich gegen ihn verschworen haben. Da selbst der größte Superheld eine solche Aufgabe nicht alleine bewältigen kann, habt ihr ab November die Möglichkeit, mit dem dunklen Ritter in die Schlacht zu ziehen.

DER BESSERE BATMAN?

Nachdem *Batman Beyond* auf dem N64 und *Batman Vengeance* für GameCube nicht wirklich überzeugen konnten, haben sich die Produzenten von Kemco für ihr neues Flattermann-Abenteuer einiges vorgenommen. In enger Zusammenarbeit mit dem DC-Verlag, *Batman*-Autor Scott Peterson und Kenji Tenada, der bereits an *Final Fantasy I* und *II* mitgearbeitet hat, wird versucht, das düstere Flair der ComicGeschichten in die Videospiel-Umsetzung zu transportieren. Spielerisch lässt sich *Batman* am ehesten als eine Mischung aus *Final Fight* und *Metal Gear Solid* bezeichnen. Ähnlich wie Solid Snakes Abenteuer wird auch *Batman* aus einer isometrischen Perspektive gespielt. Während die übergroße Fledermaus illustre Orte wie Gothams Kanalisation, die Bat- Höhle, den Hafen und das finstere Arham Asylum besucht, stellen sich ihm selbstverständlich zahlreiche Feinde in den Weg. Aber Batman hat seine Hausaufgaben gemacht und rückt seinen Widersachen mit Handkantenschlägen und Trittkombinationen zu Leibe, auf die selbst *Street Fighter*-Recken neidisch wären. Kleinere Rätsel und versteckte Fallen sorgen dafür, dass *Batman* nicht zu einer eintönigen Prügelei verkommt. Um besonders hartnäckigen Feinden Respekt einzuflößen, verfügt Bruce Waynes Alter Ego über zahlreiche Spezialwerkzeuge wie die Bat-Klaue, den Baterang und die unverzichtba-ren Bat-Handschellen. Diese Gadgets sind auch dringend notwendig, denn im Verlauf des Spiels bekommt es der maskierte Rächer mit so ziemlich jedem Schurken aus dem DC-Universum zu tun. Two Face, der Riddler, Poison Ivy, Black Mask und viele andere warten auf eine Gelegenheit, den dunklen Ritter zu vernichten.



BAT-VERSTECK Neben harter Prügel-Action kommt es bei Batman auch auf geschicktes Tarnen und Verstecken an.

TECHNISCH SAUBER

Technisch zeigt sich der flatternde Mäuserich auf dem GameCube alles andere als lichtscheu. Die Areale sind detailliert dargestellt und mit abwechslungsreichen Texturen überzogen. Gelungene Echtzeit-Lichteffekte sorgen für eine schummrige Stimmung, die euch mitten in die düsteren Gassen Gothams hineinversetzt. Der Held und seine zahlreichen Kontrahenten sind sauber animiert und zeigen besonders bei den Kämpfen, was in ihnen steckt. Partikel-Effekte und kleine Details wie Batmans im Wind flatterndes Cape verstärken das Comic-Flair des Spiels. Wenn es Kemco gelingen sollte, die in unserer Version noch etwas seltsame Steuerung in den Griff zu bekommen, erwartet Fledermaus-Fans ein heißer Herbst.

H.E. / JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU

BATMAN: DARK TOMORROW

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **Nicht bekannt**

Hersteller	Termin
Kemco	**November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„**Vielversprechender** Titel mit sehr guter Optik, dem es noch an etwas technischem Feintuning fehlt“

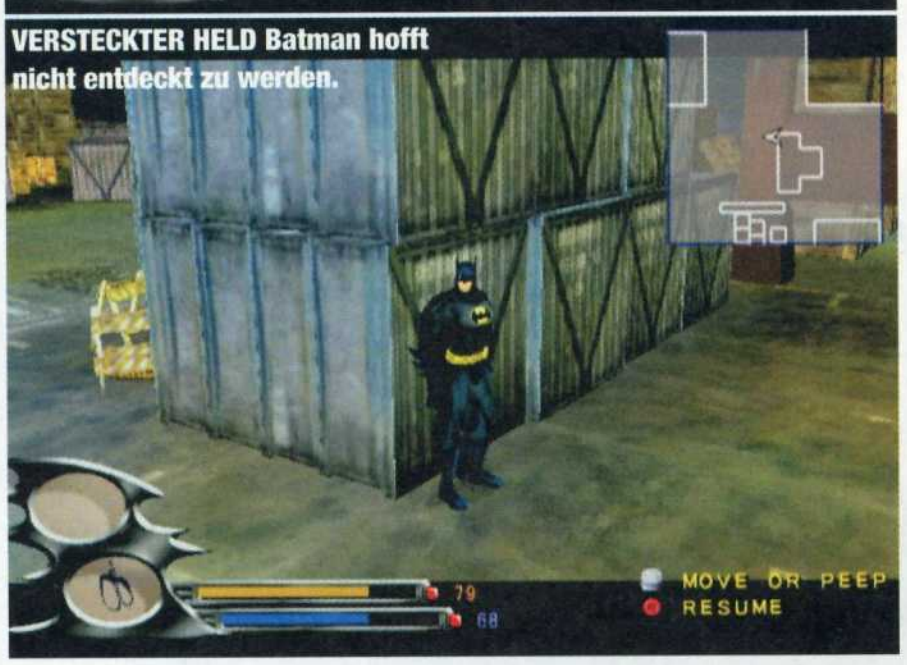
INFO **BAT-FACTS**

Geburt eines Helden

Hier erfahrt ihr alles über die Entstehung und die Hintergründe des Mitternachts-Detektivs.

Die Figur des Mitternachtsdetektivs wurde vom damals 22-jährigen Bob Kane erfunden. Seinen ersten Auftritt hatte der dunkle Ritter in *Detective Comics No. 27*, das im Mai 1939 vom DC-Verlag auf den amerikanischen Markt gebracht wurde. Als Hauptinspirationsquelle für den Helden ohne Superkräfte nennt Kane eine Zeichnung von Leonardo da Vinci, auf der ein Mann mit zwei an den Arm montierten Flügeln zu fliegen versucht, einen Stummfilm namens *The Bat Whisperer* aus dem Jahre 1930 und den maskierten Helden Zorro. Aber nicht nur Batman, sondern auch einige seiner Erzfeinde haben ihre Vorbilder in Filmen und Büchern. Der Pinguin basiert auf dem Maskottchen einer nicht mehr erhältlichen Zigarettenmarke, Two Face ist eine Weiterentwicklung von Dr. Jekyll und Mr. Hyde. Bob Kane starb am 3. November 1998.

KALT ERWISCHT Mister Freeze wird ordentlich eingeheizt.



VERSTECKTER HELD Batman hofft nicht entdeckt zu werden.

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

Resident Evil
nur 55,60 €

Turok Evolution UK
nur 55,60 €

Name	Artikel-Nr.	Preis
18 Wheeler	1001	55,60 €
Aggressive Inline (30.08.)	1003	55,60 €
Batman Vengeance	1006	57,80 €
Batman: Dark Tomorrow (16.11.)	1005	unbekannt
Beach Spikers - Virtua Beach Volleyball (Oktober)	1078	unbekannt
Bloody Roar	1007	55,60 €
Bomberman Generations (12.09.)	**1059**	**unbekannt**
Burnout	1008	55,60 €
Cel Damage	1009	52,70 €
Crash (15.04.03)	1010	unbekannt
Crazy Taxi	1011	55,60 €
Dark Summit	1012	55,70 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	1013	55,60 €
Die Hard - Vendetta (16.09.)	**1044**	**unbekannt**
Disney's Tarzan Freeride	1014	57,10 €
Donald Duck Quack Attack	1015	57,80 €
Driven	1016	57,10 €
Eggo Mania (16.09.)	1060	unbekannt
ESPN International WinterSports	1017	57,20 €
Eternal Darkness: Sanity's Requiem (01.10.)	1018	unbekannt
Evolution Worlds (28.11.)	1061	unbekannt
Extreme G 3	1019	55,60 €
F1 2002	**1062**	**56,20 €**
FIFA WM 2002	1021	56,70 €
Gauntlet Dark Legacy	1022	56,20 €
Hidden Invasion (02.09.)	1063	53,80 €
Hot Wheels (02.11.)	1064	unbekannt
Inline Skating (Oktober)	1065	unbekannt
International Superstar Soccer 2 (ISS 2)	1023	57,40 €
J. McGrath Supercross World	1024	55,60 €
James Bond: Agent im Kreuzfeuer	**1066**	**55,60 €**
Jimmy Neutron der mutige Erfinder (02.09.)	1067	unbekannt
Legends of Wrestling	1026	55,50 €
Lost Kingdoms	**1068**	**55,70 €**
Luigis Mansion	1028	53,40 €
Metroid Prime (02.12.)	1029	58,80 €
MX Superfly (02.09.)	1070	56,90 €
NBA Courtside 2002	1030	53,30 €
NHL Hitz 2002	1031	56,20 €
Pikmin	1032	51,60 €
Pillage (18.11.)	1033	unbekannt
Rayman 3 Hoodlum Havoc (03.03.03)	1071	unbekannt
Red Card Soccer (Oktober)	1072	56,20 €
Resident Evil (13.09.)	**1034**	**55,60 €**
Rocky (18.11.)	1035	unbekannt
Rolling (Oktober)	1036	unbekannt
Scooby-Doo! Night of 100 Frights (02.11.)	1073	56,90 €
Simpsons Road Rage	1037	52,80 €
Smugglers Run Warzones	1074	54,80 €
Sonic Adventure 2 Battle	1038	57,50 €
Soul Fighter (15.09.)	**1075**	**54,40 €**
Spiderman - The Movie	1039	54,50 €
Spy Hunter	1040	57,20 €
SSX Tricky	1041	52,80 €
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet (04.11.)	1042	unbekannt
Star Wars Rogue Leader	1043	55,60 €
Super Mario Sunshine (01.10.)	**1069**	**53,60 €**
Super Monkey Ball	1046	56,10 €
Super Smash Brothers Melee	1045	51,60 €
Tetris World (31.10.)	1047	56,90 €
Time Splitters 2 (30.09.)	**1077**	**58,80 €**
Tony Hawks Pro Skater 3	1048	56,30 €
Toxic Grind (Oktober)	1049	unbekannt
Turok Evolution (02.09.)	**1050**	**55,60 €**
Turok Evolution UK (02.09.)	**1051**	**55,60 €**
Twin Caliber (17.03.03)	1052	unbekannt
Universal Studios Theme Park	1053	52,60 €
Virtua Striker 3	1054	56,50 €
Waverace Blue Storm	1055	53,30 €
Worms Blast (05.09.)	**1056**	**57,20 €**
X Racer (Oktober)	1057	unbekannt
Zoo Cube	1058	56,20 €
Zubehör		
Action Replay (30.08.)	**9001**	**38,20 €**
Controller Black (Nintendo)	9003	34,20 €
Controller Clear Purple (Nintendo)	9004	34,20 €
Controller Purple (Nintendo)	9005	34,20 €
Freeloader (Datel)	**9011**	**26,70 €**
Gamecube Black	9006	199,90 €
Gamecube Purple	9007	199,90 €
GBA-Kabel (Nintendo)	9002	18,60 €
Memory Card 59 (Nintendo)	9008	23,90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	9009	23,90 €
RGB Kabel (Nintendo)	9010	31,40 €

Freeloader
Alle jap. und US-Games sofort auf Deinem Gamecube zocken!
nur 26,70 €

Action Replay
Spiele alle Importversionen und dazu auch noch die geilsten Cheats!
nur 38,20 €

Versandkosten: Vorkasse nur 1,99 €
Bankeinzug nur 1,99 € (ab 2. Bestellung möglich)
Nachnahme nur 4,99 € (zzgl. NN-Gebühr 1,53 €)
Lieferung nur innerhalb Deutschlands, nur Versand.
Bestellen online, per Post und Telefon!
http://www.cubeshop.de, Email: info@cubeshop.de
cubeshop.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Vorbestellungen möglich! / Versand über die Deutsche Post.
Inhaber: Jan Oberhauser, Adrian Kasprzak
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

Bestell-Hotline: 0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - CUBESHOP
2 8 2 3 7 4 6 7

Helplines
Probleme beim Zocken? Wir helfen weiter!
Cube-Helpline: 0190 - 82 48 71 (1,86 €/Min)
PC-Helpline: 0190 - 82 46 26 (1,86 €/Min)

Super Mario Sunshine
nur 53,60 €

Worms Blast
nur 57,20 €

cubeshop.de
Dein Shop für den Gamecube

F-Zero

Mit vereinten Kräften bringen Nintendo und Sega den **Future-Racer** auf den GameCube!

Erinnert ihr euch noch daran, wie damals *F-Zero* als Launchtitel auf dem Super Nintendo herauskam? Der Mode-7-Grafikchip ließ seine Muskeln spielen und zauberte futuristische Rennstrecken auf den Bildschirm, welche mit einem Affenzahn unter eurem Gleiter hinwegzischten. Jetzt ist es an der Zeit, dass der Urvater der Future-Racer in neuem Gewand auf dem GameCube erscheint. Heutzutage wird er es jedoch schwer haben, denn die Konkurrenz ist mit Titeln wie *Wipeout* oder *Extreme-G* nicht von schlechten Eltern. Doch bei Nintendo hat man bereits vorgesorgt und für dieses wichtige Spiel Unterstützung ins Haus geholt. Vor einiger Zeit war dies sicherlich noch undenkbar, aber das neue *F-Zero* entsteht in Zusammenarbeit von Nintendo und Segas Entwicklerteam Amusement Vision, die sich bereits mit *Virtua Striker 3 Ver. 2002* und *Super Monkey Ball* erste Sporen auf dem GameCube verdient haben.

COOLE KISTEN

Auf den ersten Blick erkennt man, dass das Design der Super-Gleiter seit dem ersten *F-Zero* nicht verändert wurde. Auch im neuesten Teil brettert ihr mit comichaften Vehikeln durch die Zukunft. Während des Rennens müsst ihr euch gegen 27 Kontrahenten behaupten, die sich gleichzeitig auf der Strecke tummeln. Wie schon im pompösen N64-Vorgänger warten die Pisten wieder mit Loopings, Spiralen und versteckten Verzweigungen auf. Die Grafik sieht bis jetzt zwar noch etwas steril aus, so wie wir aber die Macher von Amusement Vision kennen, gehen wir davon aus, dass hier bis zur fertigen Version noch viele kleine Details eingearbeitet werden.

JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU

F-ZERO

Genre:	Rennspiel
Spieler:	Nicht bekannt
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch

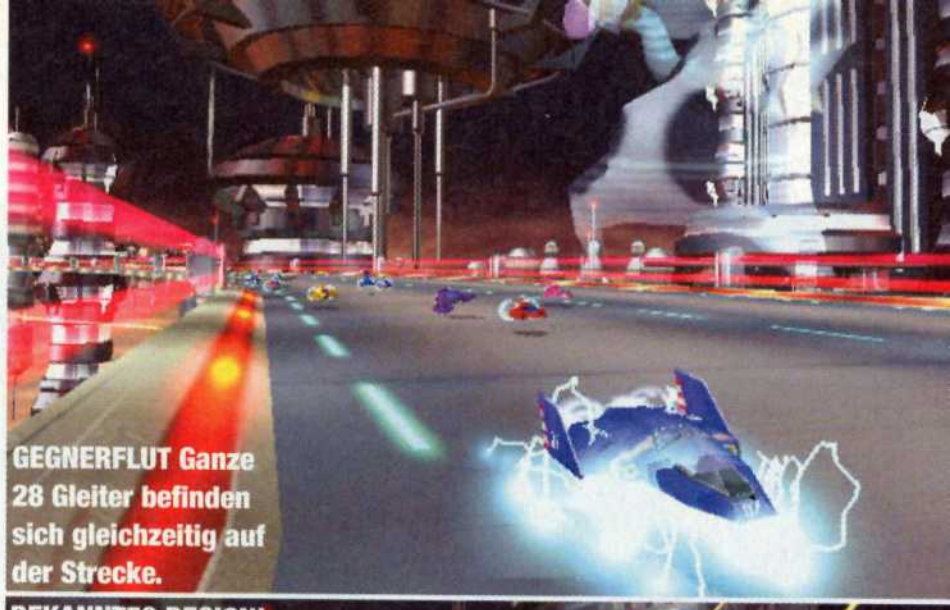
Internet: **www.nintendo.co.jp**

Hersteller	Termin
Nintendo/Sega	**2003**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sehr ehrgeiziges Raser-Projekt von Nintendo und Sega. Die ersten Screens machen Appetit auf mehr."



GEGNERFLUT Ganze 28 Gleiter befinden sich gleichzeitig auf der Strecke.

BEKANNTES DESIGN! Das Fahrzeug-Design wurde im Stil der Vorgänger gehalten.

FERNSICHT Für eine realistischere Fernsicht werden die entfernten Objekte grafisch verwischt.

ZWEIKAMPF Mit harten Remplern verteidigt ihr eure Position.

NOCH MEHR GEGNER Das Getümmel auf der Rennstrecke kann es mit dem Nürnberger Feierabendverkehr aufnehmen.

CAPTAIN FALCON Nach seinem Ausflug zu den Smash Bros. kehrt Captain Falcon zur Rennstrecke zurück.

Sonic Advance 2

Der Igel kehrt auf den GBA zurück! **Segas Hausmaskottchen** hat bei Nintendo wohl eine neue Heimat gefunden.

Nach *Sonic Advance* und *Sonic Adventure 2 Battle* scheint es dem Turboigel ja richtig auf den Nintendo-Konsolen zu gefallen. Ermutigt durch respektable Verkaufszahlen der beiden Spiele sind bereits zwei neue Titel um Segas Haus-und-Hof-Maskottchen angekündigt. Neben *Sonic Adventure 1* und einer Sonic-Compilation für den GameCube werkelt man zurzeit fleißig an *Sonic Advance 2* für den Game Boy Advance. Auf der World Hobby Fair in Japan, die Anfang Juli stattfand, zeigte Sega bereits einen ersten spielbaren Level und einige Bildschirmfotos. Vom ersten Eindruck her hat sich kaum etwas am bewährten Spielprinzip um Sonic und seine drei Freunde Tails, Amy und Knuckles getan. Nach wie vor besteht eure Aufgabe darin, die Levels zu durchflitzen, zwischendurch die Roboter-Schergen des finsteren Dr. Robotnik zu erledigen und am Ende den wahnsinnigen Wissenschaftler selber auszuschalten. Während so mancher über mangelnde Innovation meckern mag, atmen Sonic-Puristen entspannt auf. Ist es doch in erster Linie der Geschwindigkeitsrausch, der die Spiele um den schnellsten Igel der Welt auszeichnet; und warum sollte man ein bewährtes Konzept ändern? Technisch wird *Sonic Advance 2* den Erwartungen voll und ganz gerecht. Bereits der erste Level zeigt, dass die Entwickler vom Sonic-Team den Game Boy Advance inzwischen noch besser ausreizen können und Sonic mit noch mehr Speed durch die bunten Comic-Welten brausen lassen. Obwohl es noch nicht bestätigt wurde, gehen wir übrigens davon aus, dass sich das Modul mit dem etwa zeitgleich erscheinenden *Sonic Adventure 1* für den GameCube verlinken lässt und damit die Zucht der kleinen Chao-Kreaturen in die zweite Runde geht.

JEAN-REINER JUNG

VORSCHAU

SONIC ADVANCE 2

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Nicht bekannt
Speichern:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt

Internet: **www.sonicteam.com**

Hersteller	Termin
Sega	**Nicht bekannt**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Noch schneller!** Noch größer! Noch besser! Sonic legt im zweiten Teil noch einen Zahn zu."

FLAUSCHIGES FUCHSLEIN Der kleine Tails jagt auch wieder mit irrer Geschwindigkeit durch die Levels.

LUFTGLEITER Knuckles, der Ameisenbär, kann über kurze Distanzen durch die Luft gleiten.

SAUSEWIND Im neuesten Sonic-Teil ist unser Held noch schneller geworden.

BUNTE BILDER Die Levels geben sich wie im Vorgänger wieder sehr bunt und abgefahren.

Driver 2

Verbrechen lohnt sich! Zumindest bei Driver 2 auf dem Game Boy Advance.

Es gibt wohl keinen Actionfilm oder Krimi, in dem nicht mindestens eine aufregende Verfolgungsjagd die Zuschauer mitfiebern lässt. Da hetzen Strafverfolgungsbehörden und Gangster im Feierabendverkehr durch enge Gassen oder über den Highway. Am Ende klicken meist die Handschellen und jede Menge schrottreife Autos sind zu beklagen. Wer die Nase davon voll hat, dass die Verbrecher stets den Kürzeren ziehen, kann auf dem GBA nun bald selbst an seiner Laufbahn als vermeintlicher Gangster feilen. Bei *Driver 2* geht es nämlich darum, als Undercover-Cop in einer Mafia-ähnlichen Organisation die Karriereleiter hinaufzuklettern. Anfangs wird mit kleinen Aufträgen getestet, ob ihr als Fahrer fähig seid. Habt ihr z. B. ein geklautes Auto pünktlich zum Umlackieren gebracht, werdet ihr mit größeren Aufträgen wie einem Job als Fluchtfahrer belohnt. Auch das Bespitzeln verfeindeter Gangsterbosse gehört zum Job. Bei den Fahrten durch die belebten Großstädte solltet ihr stets vor der Polizei auf der Hut sein, verursacht ihr einen Unfall oder lasst euch auf frischer Tat ertappen, habt ihr bald einen Haufen Bullen am Hals. Die wieder loszuwerden, ist auf den dicht befahrenen Straßen kein Zuckerschlecken. Kommt es zu einem Crash, sind spektakuläre Kollisionen die Folge, bei denen euer Wagen dank eines realistischen Schadensmodells zerbeult wird. Ist eure Karre schrottreif, schnappt ihr euch einen anderen fahrbaren Untersatz. Neben einem Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler sorgen Spielmodi wie Cops 'n' Robbers oder Checkpoint für aufregende Verfolgungsjagden und reichlich Blechschaden. Um die Raserei möglichst authentisch zu gestalten, wird nicht mit Effekten wie qualmenden Reifen, brennenden Motoren und realistischen Schattenwürfen gegeizt.

JENS QUENTIN

VORSCHAU

DRIVER 2

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Batterie
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

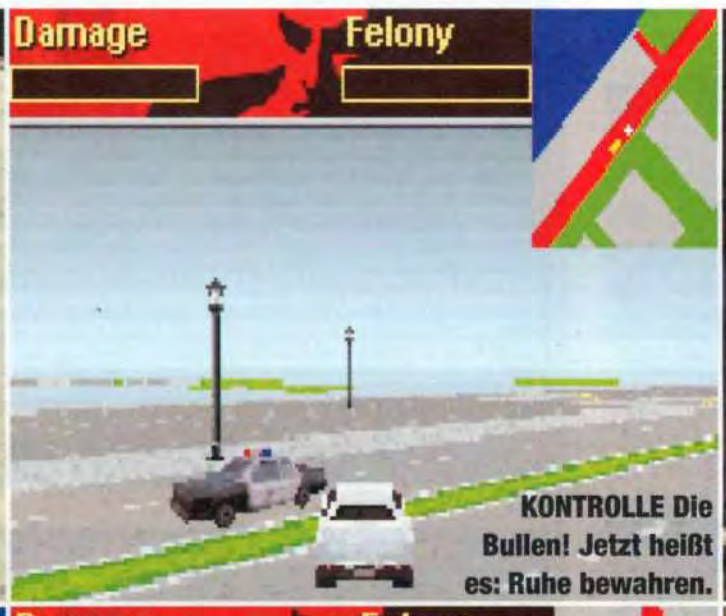
Hersteller	Termin
Infogrames	26.09.

EINSCHÄTZUNG

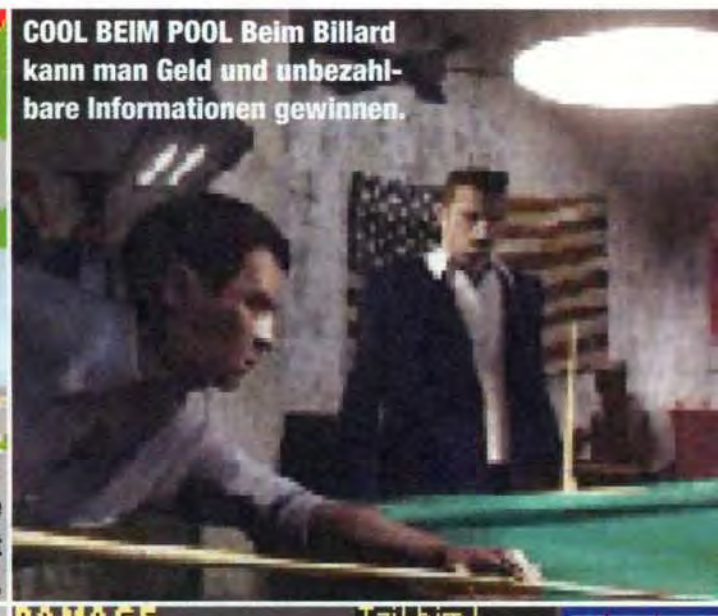
GUT

„Ob die **Undercover-Aktion** auch auf dem GBA erfolgreich verläuft, wird sich zeigen."

BEDROHUNG Mit den Cut-Sequenzen wird die Story vorangetrieben.



KONTROLLE Die Bullen! Jetzt heißt es: Ruhe bewahren.



COOL BEIM POOL Beim Billard kann man Geld und unbezahlbare Informationen gewinnen.

BLECHSCHADEN Das ausgefeilte Schadensmodell ist zweifellos eines der Highlights im Spiel.

STRASSENVERKEHRSORDNUNG Wer sich an die Verkehrsregeln hält, fällt bei der Polente weniger auf.

VERFOLGUNG Um an dem Fahrzeug dranzubleiben, wird aufs Gas gedrückt.

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

ACTION

Titel	Hersteller	Wertung
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%

BEAT 'EM UP

Titel	Hersteller	Wertung
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%

ACTION-ADVENTURE

Titel	Hersteller	Wertung
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%

ROLLENSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

1080° WHITE STORM

Wann der weiße Sturm genau auch über Europa hinwegrauscht, ist weiterhin unbekannt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

AGGRESSIVE INLINE

Ob das Spiel wirklich mit *Tony Hawk* mithalten kann? In dieser Ausgabe erfahrt ihr es!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Ende August
Genre:	**Trendsport**

BATMAN: DARK TOMORROW

Wir haben uns in die Bat-Höhle begeben und alle Neuigkeiten zum Flattermann zusammengetragen.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

BLOODRAYNE

Eine rattenscharfe Agentin und derbe Splatterszenen machen diesen Titel für ältere Spieler interessant.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

DAVE MIRRA BMX XXX

Wer mit den Bikern und deren derben Tricks nichts anfangen kann, kann sich immer noch die Strip-Shows anschauen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

DER ANSCHLAG

Wer auf knallharte Terroristenbekämpfung steht, sollte sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Action**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Game over! Entgegen ersten, anders lautenden Auskünften kommt der Titel nun leider doch nicht für den GameCube!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Gestrichen
Genre:	**Action**

ETERNAL DARKNESS

Die Import-Version aus den USA hat uns wahrlich das Fürchten gelehrt, nun freuen wir uns auf die PAL-Umsetzung.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. November
Genre:	**Action-Adventure**

FREEKSTYLE

In der nächsten Ausgabe stellen wir euch den abgedrehten Titel aus dem Hause EA näher vor.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	13. September
Genre:	**Rennspiel**

MARIO PARTY 4

Schade, schade. Vor Ende November werden wir wohl kaum in den Genuss der spaßigen Mini-Games kommen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	29. November
Genre:	**Geschicklichkeit**

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Seltsam! Statt im sonnigen August schwingt sich Mat Hoffman nun erst im kalten November auf das Rad.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

METROID PRIME

Stinknormaler Ego-Shooter oder ein spielerisches Meisterwerk der Superlative? Man wird sehen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	**Ego-Shooter**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Test your might! Im Dezember erfahren wir, was die alten und neuen Recken wirklich draufhaben.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Heizen, bis die Bullen kommen! Dieses Motto gilt ab 18. Oktober auch auf dem GameCube.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	18. Oktober
Genre:	**Rennspiel**

STRATEGIE

Titel	Hersteller	Wertung
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%

FUSSBALL

Titel	Hersteller	Wertung
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%

RENNSPIELE

Titel	Hersteller	Wertung
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%

AMERICAN SPORTS

Titel	Hersteller	Wertung
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%

TRENDSPORT

Titel	Hersteller	Wertung
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%

SPORT (SONSTIGES)

Titel	Hersteller	Wertung
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%

JUMP & RUN

Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donal Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%

GESCHICKLICHKEIT

Titel	Hersteller	Wertung
Super Monkey Ball	Sega	81%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%

WRESTLING

Titel	Hersteller	Wertung
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
Aktuelle Empfehlung:		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	Ende August
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	30. August
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	August

SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	September
Beach Spikers	Infogrames	26. September
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	13. Sept.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	September
Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse	Nintendo	13. September
Doshin the Giant	Nintendo	20. September
Eggo Mania	Kemco	September
Freekstyle	Electronic Arts	13. Sept.
Gauntlet Dark Legacy	Konami	September
Gravity Games BMX	Midway	September
Hidden Invasion	Swing!	September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
Largo Winch	Ubi Soft	26. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Pro Tennis WTA Tour	Konami	September
Resident Evil	Electronic Arts	13. Sept.
Soul Fighter	Swing!	September
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	27. Sept.
The Flintstones: Viva Rock Vegas	Swing!	September
The Last Ninja	Studio 3	September
TimeSplitters 2	Eidos	September
Turok Evolution	Acclaim	6. September
Ultimate Fighting Championship Throwdown	Ubi Soft	19. September
Virtual Racer: Jacques Villeneuve's R. V.	Ubi Soft	26. September
Worms Blast	Ubi Soft	5. September

OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbie Time Traveller	Vivendi Universal	Oktober
Der Anschlag	Ubi Soft	31. Oktober
Madden NFL 2003	Electronic Arts	4. Oktober
Monster Force	Vivendi Universal	Oktober
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	18. Oktober
NHL Hitz 2003	Konami	Oktober
Race of Champions	Activision	Oktober
Rally Championship	Sales Curve	Oktober
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Oktober
Rocky	Rage	Oktober
Shox	Vivendi Universal	Ende Okt.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi Universal	Oktober
Soccer Slam	Infogrames	24. Oktober
Super Mario Sunshine	Nintendo	4. Oktober
Taz Wanted	Infogrames	4. Oktober
Tetris Worlds	THQ	Mitte Oktober
VIP	Ubi Soft	24. Oktober
WWE Wrestlemania X8	THQ	Ende Oktober
X-Men: Next Dimension	Activision	Oktober

NOVEMBER

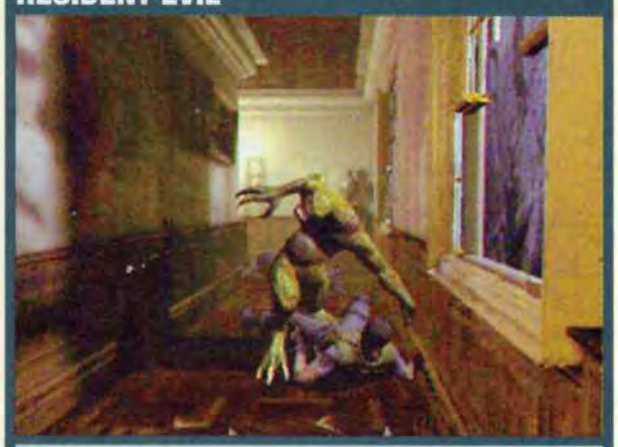
Titel	Hersteller	Termin
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November
Big Air Freestyle	Infogrames	14. November
Black & Bruised	Vivendi Universal	November
BloodRayne	Vivendi Universal	November
Bomberman Generations	Vivendi Universal	November
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	November
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	November
Dave Mirra BMX XXX	Activision	November
Disney's Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	7. November
Disney Sports Skateboarding	Konami	November
Disney Sports Soccer	Konami	November
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte November
Eternal Darkness	Nintendo	1. November
Evolution Worlds	Ubi Soft	28. November
FIFA 2003	Electronic Arts	8. Nov.
Futurama	Sales Curve	November

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Au weia! Statt im November hüpft der knuffige Charakter ohne Gliedmaßen erst Anfang 2003 los!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Action-Adventure**

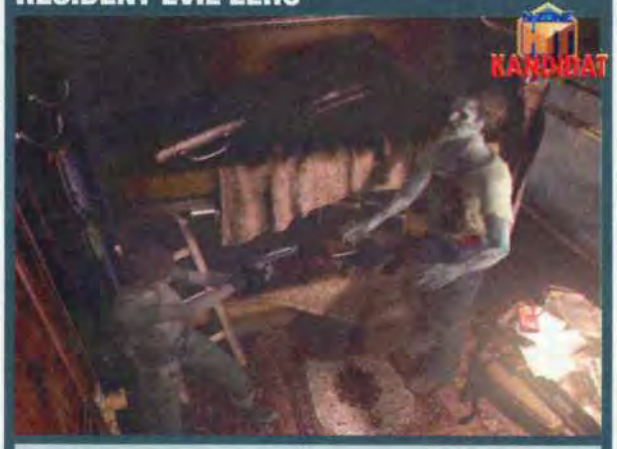
RESIDENT EVIL



Zombiejäger aufgepasst! In dieser Ausgabe präsentieren wir euch den Test zum heiss ersehnten Schocker.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	13. September
Genre:	**Action-Adventure**

RESIDENT EVIL ZERO



In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch den Survivalhorror in aller Ausführlichkeit.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SMUGGLER'S RUN: WARZONES

Die Raser haben sich leider nur in den Vorschau-Teil der N-ZONE 09/02 geschmuggelt!

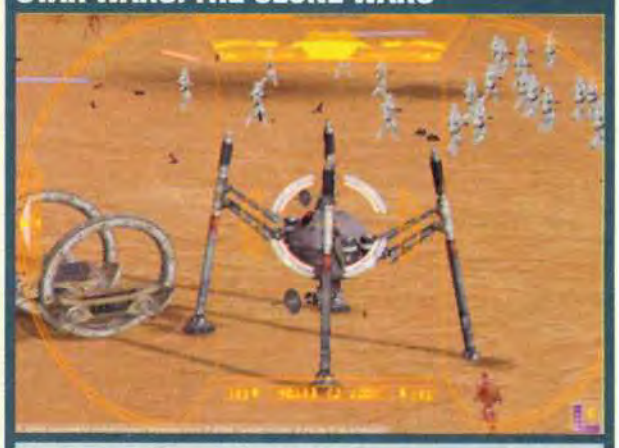
Hersteller:	Take 2
Termin:	30. August
Genre:	**Rennspiel**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Endlich ist es so weit! Der kleine Drachen spuckt auch auf dem GameCube Feuer.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

STAR WARS: THE CLONE WARS



Angenehme Überraschung! Die Klon-Kriege starten nun bereits Ende September auch in Europa.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	27. September
Genre:	**Action**

STARFOX ADVENTURES

Bei einem Besuch bei Nintendo hatten wir die Gelegenheit, den Titel ausführlich anzuspielen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	22. November
Genre:	**Action-Adventure**

STIRB LANGSAM: VENDETTA

Achtung Namensänderung! Der Action-Titel trägt nun den Titel der deutschen Filme.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	**Action**

SUPER MARIO SUNSHINE

Auf satten sechs Seiten stellen wir euch die japanische Version des Krachers in dieser Ausgabe vor.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	4. Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

In der nächsten Ausgabe können wir euch hoffentlich den Test zum Spiel präsentieren.

Hersteller:	Eidos
Termin:	September
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Die Redaktion ist schon gespannt, welche Tricks Tony und Konsorten dieses Mal auf Lager haben.

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

TOXIC GRIND

Bis Anfang 2003 haben die Entwickler noch genug Zeit, um an der GameCube-Version zu feilen.

Hersteller:	THQ
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION

Ob der Titel wirklich noch Anfang September erscheint? So langsam kommen uns Zweifel.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	6. September
Genre:	**Action**

VEXX

Wer auf witzige Charaktere, fieses Leveldesign und jede Menge Spaß steht, sollte sich den Titel vormerken.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Der dicke Unhold wird den GameCube pünktlich zu Nikolaus unsicher machen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	6. Dezember
Genre:	**Action-Adventure**

ZELDA

Wir haben uns diesen Titel noch mal ausführlich bei Nintendo angeschaut und einige interessante Neuigkeiten entdeckt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

Godzilla	Infogrames	7. November
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	Electronic Arts	15. Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende November
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Mario Party 4	Nintendo	29. November
Mat Hoffmans's Pro BMX 2	Activision	November
Minority Report	Activision	November
Nickolodeon Party Blast	Infogrames	14. November
Pro Rally 2002	Ubi Soft	26. November
Robotech: Battlecry	TDK	November
Rolling	Rage	November
Rugrats Royal Ransom	THQ	November
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	Ende November
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	November
Starfox Adventures	Nintendo	22. November
Stirb langsam: Vendetta	Vivendi Universal	November
Super Bust-a-Move 2	Ubi Soft	November
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	21. November
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dezember
Defender	Midway	Dezember
Freeky Flyers	Midway	Dezember
Galleon	Virgin Interactive	Dezember
Garfield	Cryo	Dezember
Gremlins	Light & Shadow	Dezember
Groove Rider	Acclaim	Dezember
Halloween	Swing!	Dezember
Kaan	Cryo	Dezember
Metroid Prime	Nintendo	Dezember
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dezember
Street Hoops	Activision	Dezember
Wario World	Nintendo	6. Dezember

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar
Battle Bots	THQ	2003
Burnout 2	Acclaim	1. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	Mitte Februar
Dragon's Lair 3D	THQ	2003
Finding Nemo	THQ	2003
Gladius	Nintendo	2003
Jane's Attack Squadron	THQ	1. Quartal
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	2003
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Top Angler	THQ	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Circle of the Moon	Konami	86%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Doom (GBA)	Activision	88%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

AUGUST

Titel	Hersteller	Termin
Aggressive Inline	Acclaim	Ende August
Car Battler Joe	Ubi Soft	8. August
Der Pinky und der Brain	Swing	30. August
Disneys Dschungelbuch	Ubi Soft	22. August
Disneys Peter Pan	Ubi Soft	1. August
Duke Nukem Advance	Take 2	30. August
Go Go Beckham	Rage	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Medabots AX: Metabee	Ubi Soft	1. August
Medabots AX: Rokusho	Ubi Soft	1. August
Monster Force	Vivendi Universal	August
Stuart Little 2	Activision	16. August
Tiger Woods PGA Tour 2002	Ubi Soft	15. August
VIP	Ubi Soft	22. August

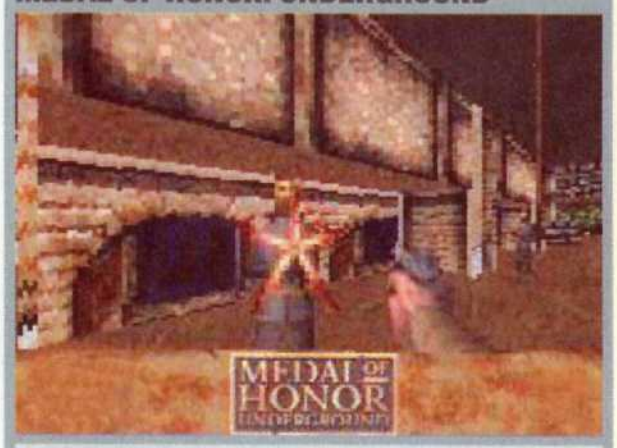
SEPTEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: Full Fat	Swing!	September
ATV	Acclaim	September
Barbarian	Virgin Interactive	September
Barbie Groove Games	Vivendi Universal	September
Black Belt Challenge	THQ	20.September
BONX	Ubi Soft	5. September
Boulder Dash EX	Kemco	September
Breath of Fire 2	Ubi Soft	5. September
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	September
Colin McRae Rally 2.0	Ubi Soft	26. September
Crazy Chase	Kemco	September
Der Anschlag	Ubi Soft	19. September
Dexter's Laboratory Chess Challenge	Ubi Soft	19. September
Disney's Magical Quest	Nintendo	Ende September
Driver 2	Infogrames	26. September
Eggo Mania	Kemco	September
FH's Dune: Ornithopter Assault	Cryo	September
Formula One	Ubi Soft	26. September
Frogger Advance: The Great Quest	Konami	September
Invaders	THQ	20. September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
Kid Clown: Crazy Chase	Kemco	September
Mega Man Zero	Electronic Arts	20. Sept.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	26. September
Popeye	Cryo	September
Puyo Pop	Infogrames	12. September
Sabrina	Ubi Soft	12. September
Scooby-Doo!	THQ	Mitte September
Super Ghouls & Ghosts	Electronic Arts	20. Sept.
Turok Evolution	Acclaim	6. September
Wizardry Summoner	Ubi Soft	19. September
Worms World Party	Ubi Soft	26. September

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND



Wir sind gespannt, was auf dem GBA vom Flair des harten Ego-Shooters übrig bleiben wird.

Hersteller:.	Ubi Soft
Termin:	3. Oktober
Genre:	Ego-Shooter

SUPER GHOULS & GHOSTS

Ob der Titel vom Schwierigkeitsgrad genauso hammerhart ist wie die Vorgänger?

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	20. September
Genre:	Action

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

Mal wieder eine echte Perle nach dem Motto: „Damals waren Jump & Runs noch genial!"

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Dezember
Genre:	Jump & Run

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Selbst Knoblauchhasser fiebern bereits der europäischen Version entgegen.

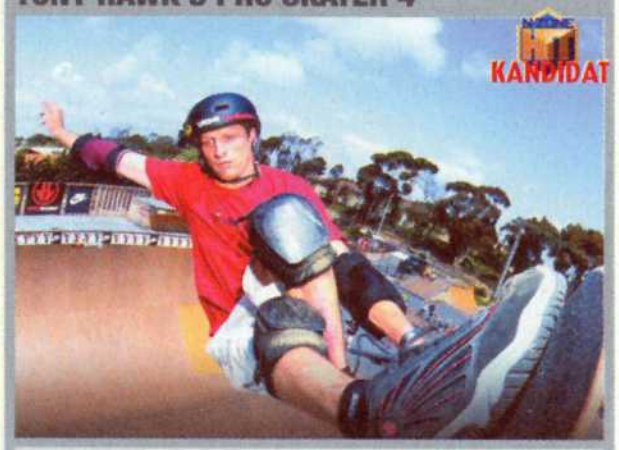
Hersteller:	Konami
Termin:	September
Genre:	Action-Adventure

METROID FUSION

Bis zur Veröffentlichung des GBA-*Metroid* könnt ihr die GC-Version ausgiebig spielen.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Ob es eine Linkmöglichkeit zwischen der GBA- und der GC-Umsetzung geben wird?

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Trendsport

ZELDA

Wann ihr auch in Europa zu viert durch die riesigen Fantasielandschaften streifen dürft, ist leider nach wie vor unbekannt.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**3**
2.	9	**Pikmin**	**GC**	**88%**	**2**
3.	2	**Star Wars Rogue Squadron II**	**GC**	**90%**	**3**
4.	3	Luigi's Mansion	GC	87%	3
5.	4	Zelda: Ocarina of Time	N64	97%	43
6.	11	Wave Race: Blue Storm	GC	87%	3
7.	12	Bloody Roar: Primal Fury	GC	82%	2
8.	WE	Mario Kart 64	N64	89%	26
9.	6	Tony Hawk's Pro Skater 3	GC	88%	3
10.	NEU	Spider-Man: The Movie	GC	83%	1
11.	14	Burnout	GC	85%	3
12.	8	James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	2
13.	5	Golden Sun	GBA	85%	5
14.	NEU	Dark Summit	GC	83%	1
15.	WE	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	2

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Pikmin

PLATZ 3: Star Wars Rogue Squadron II

In diesem Monat gelang es keinem anderen Titel, eure Lieblinge von *Super Smash Bros. Melee* von der Chartspitze zu vertreiben. Einen gewaltigen Satz nach vorn machen die kunterbunten Kameraden aus *Pikmin*. *Zelda: Ocarina of Time* ist der N64-Titel, der auch diesen Monat auf Platz 1 in eurer Gunst steht.

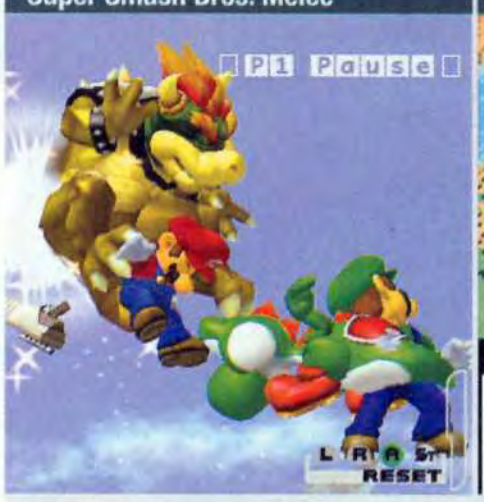
Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	1	**Super Smash Bros. Melee**	**GC**	**85%**	**2**
2.	2	**Pikmin**	**GC**	**88%**	**2**
3.	5	**James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer**	**GC**	**83%**	**2**
4.	3	Spider-Man: The Movie	GC	83%	2
5.	6	Luigi's Mansion	GC	87%	2
6.	4	Star Wars Rogue Squadron II	GC	90%	2
7.	8	Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	2
8.	NEU	F1 2002	GC	80%	1
9.	7	FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	2
10.	NEU	Lost Kingdoms	GC	83%	1

PLATZ 1 (GC): Super Smash Bros. Melee



PLATZ 1 (GB/GBA): Dragon Ball Z

Platz/Vormonat			System	Wertung	Monat
1.	2	**Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer**	**GB**	**58%**	**2**
2.	1	**Super Mario World**	**GBA**	**92%**	**4**
3.	4	**Golden Sun**	**GBA**	**85%**	**5**
4.	3	Pokémon Crystal Edition	GB	94%	10
5.	5	Mario Kart: Super Circuit	GBA	91%	10

Most Wanted

Platz/Vormonat			System	Hersteller	Monat
1.	1	**Zelda**	**GC**	**Nintendo**	**13**
2.	2	**Super Mario Sunshine**	**GC**	**Nintendo**	**7**
3.	NEU	**Resident Evil Zero**	**GC**	**Capcom**	**1**
4.	5	Metroid Prime	GC	Nintendo	7
5.	7	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	5
6.	4	Starfox Adventures	GC	Nintendo	10
7.	WE	Turok Evolution	GC	Acclaim	4
8.	NEU	Stirb Langsam Vendetta	GC	Vivendi Universal	1
9.	9	Mario Party 4	GC	Nintendo	2
10.	10	Burnout 2	GC	Acclaim	2

PLATZ 1: Zelda

Während die Zombies aus dem ersten GC-*Resident Evil* schon wieder aus den Charts wankten, hat nun *Resident Evil Zero* einen tollen Einstand auf dem 3. Platz gefeiert. Einziger Wiedereinsteiger ist in diesem Monat *Turok Evolution*, das mal wieder in den Charts auftaucht.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Angesichts seines Familienzuwachses und des anstehenden Urlaubs hat Hans bereits wichtige Vorkehrungen getroffen, damit die ganze Familie entspannt mit dem Auto reisen kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Mario Sunshine
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Turok Evolution
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Hans, bei *Super Mario Sunshine* alle Sterne zu sammeln.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Freut sich über seinen 3. Platz beim *Pro Evolution Soccer*-Media-Cup. Erster wurde Christian Bigge von der *PC ACTION*. Die Ehre der PS2-Magazine rettete Wolfgang von der *PLAYZONE*.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Aggressive Inline
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Harmony of Dissonance
Nach Redaktionsschluss?
Nervt Jens die Spiel-Hotline von Acclaim, um an die Nummer von Chrissy zu kommen.

JEAN-REINER JUNG
30, REDAKTEUR

Stapft in letzter Zeit stets gut gelaunt mit einemLiedchen auf den Lippen durch die Verlagsflure. Könnte das mit seinem bevorstehenden Urlaub zusammenhängen?

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Castlevania: Harmony of Dissonance
Nach Redaktionsschluss?
Vergnügt er sich des Öfteren mit Verlagskollegen im heimeligen Nürnberger Irish Pub.

MISTER X
Alter unbekannt, VOLONTÄR

Wir wollen DICH für die N-ZONE! Wenn du Spaß am Spielen und Schreiben hast, schick uns deine aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen mit Probeartikeln. Viel Glück!

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Unbekannt
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Unbekannt
Nach Redaktionsschluss?
Unbekannt

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Hat sich bei einem abstrusen Versand einen falschen Oberlippenbart, eine schwarze Perücke und eine knallrote Latzhose bestellt. Seine Liebe zu *Super Mario Sunshine* treibt seltsame Blüten.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Super Mario Sunshine
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Super Ghouls'n Ghosts
Nach Redaktionsschluss?
Ärgert er sich über die laufend anfallenden Reparaturen an seiner Rostlaube.

YVES NAWROTH
18, REDAKTIONSASSISTENT

Schaut den Redaktionskollegen immer öfter gebannt über die Schulter, sobald die Testversion eines potenziellen GameCube-Krachers in den Büroräumen eingetrudelt ist.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Stuart Little 2
Nach Redaktionsschluss?
Freut sich Yves auf die neue Bundesligasaison mit dem 1. FC Nürnberg.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Ist neulich stolz wie Oskar durch die Büroräume geschritten und hat jedem erzählt, dass ein Arzt nun endlich das Geschlecht ihres geliebten Graupapageis ermittelt hat.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eggo Mania
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Muppet Pinball Mayhem
Nach Redaktionsschluss?
Grübelt Ali verzweifelt nach einem weiblichen Namen für ihren Papagei.

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Christian hat in den letzten Tagen ... Christian? .... CHRISTIAN????? So ein Mist! Jetzt ist der schon wieder im Urlaub! Hoffentlich gibt's wenigstens 'ne Karte aus Barcelona.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Aggressive Inline
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
VIP
Nach Redaktionsschluss?
Plant Christian schon wieder fleißig seinen nächsten Urlaub irgendwo in Afrika.

LARS KROMAT
29, JUNIOR DESIGNER

Sehr seltsam! Nachdem Lars in der letzten Ausgabe einen Aufruf gestartet hat, um endlich in Fanpost weiblicher Groupies zu versinken, kam lediglich eine Karte aus dem nahen Altenheim.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Beach Spikers
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Scooby-Doo
Nach Redaktionsschluss?
Testet Lars derzeit die Qualität der Produkte aus bayrischen Brauereien.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

Super Mario Sunshine

Kaum ein anderes Paket wurde bei uns in letzter Zeit mit mehr Spannung erwartet als die Sendung, in der das japanische *Super Mario Sunshine* steckte. Sofort versammelte sich das gesamte Team um den Bildschirm, um das neue Meisterwerk zu begutachten. Auch auf dem GameCube enttäuscht Mario nicht. Warum das Spiel in jede Sammlung gehört, könnt ihr in unserem Riesentest nachlesen.

SEITE 62

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE

Aggressive Inline 44
Eggo Mania 52
F1 2002 48
Resident Evil 40

IMPORT-TESTS

Beach Spikers 68
Capcom vs. SNK 2 71
Disney Sports Soccer 70
Super Mario Sunshine 62

GAME BOY ADVANCE

Boulder Dash EX 56
Castlevania: Harmony of Dissonance..53
Kid Clown: Crazy Chase 58
Scooby-Doo 58
Stuart Little 2 58
Tiger Woods PGA Tour 2002 58
VIP 57

IMPORT-TEST

Super Ghouls'n Ghosts 72

ERSTE HILFE Die niedliche Rebecca Chambers ist Sanitäterin und versorgt Chris' Wunden.

LAUF WEG, CHRIS! Dieses Monster kann unseren Helden mit wenigen Schlägen ins Jenseits schicken.

Der Horror steckt anfangs immer im Detail. Auf der Bühne der internationalen Pharmakonzerne ist Umbrella Inc. eine ganz große Nummer. Ihr Engagement reicht von der simplen Fußpilzsalbe über Gentechnologie bis hin zur Herstellung biologischer Waffen. Neben ihrem Hauptsitz, der sich irgendwo in Europa befindet, hat die Firma weltweit Zweigniederlassungen und man munkelt sogar von einem geheimen Forschungslabor in der Antarktis. Auch in dem verschlafenen amerikanischen Kaff Raccoon City hat sich Umbrella niedergelassen und durch saftige Spenden die Wirtschaft ausgebaut. Arbeitsplätze, Gesundheitsreformen und spontane Dankesdemonstrationen der Bevölkerung waren die Folge. Alles schien wunderbar. Bis im Juli 1998 plötzlich diese mysteriösen Todesfälle im angrenzenden Forstgebiet passierten. Verstümmelte Leichen, abgenagte Füße und Opfer mit fatalen Bisswunden sind plötzlich täglich in der Lokalpresse zu sehen und es dauert nicht lange, bis der Bürgermeister unter Zugzwang steht. Als Folge schickt man eine Spezialeinheit der örtlichen Polizei namens S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Squad) raus, um die Mordfälle zu untersuchen. Doch als die eine Hälfte des Teams plötzlich verschwindet und die andere Hälfte im Wald von einer Horde grauenvoller Ungetüme angefallen wird, ist die Situation plötzlich richtig haarig. Nur drei Kämpen überleben diesen Zwischenfall und flüchten in ein altes Herrenhaus. Doch hier fängt der Horror erst richtig an.

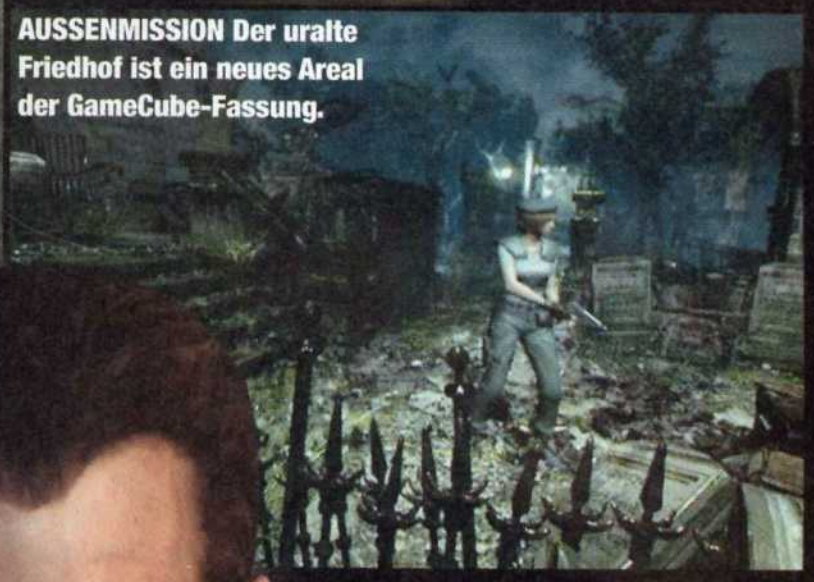
DAS HAUS DES SCHRECKENS

Jetzt geht es ums nackte Überleben. In der Rolle des abgebrühten Recken Chris Redfield oder als charmante Jill Valentine liegt es nun an euch, die Nacht im Horrorhaus zu überleben und die Verbindung zwischen der Umbrella Inc. und den Todesfällen zu lösen. Was anfangs vielleicht noch wie eine halbwegs sichere Unterkunft erscheint, verwandelt sich recht bald in einen Albtraum allererster Güte. Das Anwesen ist nämlich von Zombies, Killerhunden und noch schrecklicherem Ungetier bevölkert, dem der Sinn nur danach steht, euch als Nachtspeise zu vernaschen. Doch Mitglieder einer geübten Spezialeinheit wissen sich zur Wehr zu

Resident Evil

Manchmal kommen sie wieder! Resident Evil feiert auf dem GameCube eine glorreiche Rückkehr und definiert den Begriff **Survival-Horror** neu.

UNVERHOFFT Der Hunter ist einer der gefährlichsten Gegner, denen ihr begegnen könnt.



AUSSENMISSION Der uralte Friedhof ist ein neues Areal der GameCube-Fassung.

LEICHENENTSORGUNG Damit die faulen Zombies nicht mehr aufstehen, solltet ihr sie am besten verbrennen.

INFO	KONVERTIERUNGSCHECK
Umfang:	Neue Areale, neue Rätsel, neue Gegner, viel flüssiger spielbar
Performance:	Grafisch liegen Welten zwischen diesen beiden Versionen.

Beurteilung der Umsetzung von PlayStation auf GameCube **SUPER**

Es ist eigentlich tierisch unfair, diese beiden Versionen miteinander zu vergleichen. Schließlich war *Resident Evil* im Jahre 1996 noch ein Titel der ersten Generation für Sonys CD-Schleuder und auch die Neuauflage unter dem Namen *Resident Evil – Director's Cut* aus dem Jahre 1997 hatte nur marginal verbesserte Grafiken und immer noch einen sehr hohen Frustfaktor. Auf dem GameCube hat man fast alle Macken der Originalversion ausgebügelt. Wer aber dennoch meckern möchte, kann dies tun, indem er die leicht umständliche Steuerung anführt und sich darüber auslässt, dass sich in all den Jahren kaum etwas am Spielprinzip der Serie getan hat.

PLAYSTATION

PLAYSTATION Im Jahre 1996 war die Grafik gar nicht mal so schlecht.

GAMECUBE

GAMECUBE Dieselbe Stelle auf dem Nintendo GameCube.

DIE FLIEGE KEHRT ZURÜCK! Je weiter ihr ins Spiel vordringt, desto unheimlicher werden die Gegner.

setzen. Anfangs geht ihr zwar nur mit einem Messer oder einer kleinen 9-mm-Pistole gegen die untote Brut vor, aber im Laufe des Spieles finden sich durchaus schlagkräftigere Waffen. Sollte euch dennoch mal eine dieser schrecklichen Gestalten erwischen, so könnt ihr eure Wunden mit selbst mitgebrachtem Heilspray versorgen oder diverse Kräuter zusammenmischen, die fast überall in der Umgebung wachsen. Völlig neu in der *Resident Evil*-Serie sind Nahkampfwaffen, die nun eingesetzt werden können, wenn euch eine Kreatur des Bösen mit ihren eiskalten Krallen gepackt hat. Sollte dies passieren, setzt Jill ladylike einen Elektroschocker ein und Chris benutzt als rabiater Kämpfer ganz dreist eine Handgranate. Dies ist jedoch nicht der einzige Unterschied zwischen den beiden Charakteren. Insgesamt ist Chris viel härter im Nehmen und kann so manchen Treffer mehr einkassieren als die zarte Jill. Dafür kann die selbstbewusste Dame mehr Gegenstände aufsammeln und hat damit mehr Spielraum in der Itemverwaltung. Zudem beherrscht sie auch noch die Kunst des Schlösserknackens, was dafür sorgt, dass ihr Lösungsweg ein wenig einfacher ist als der von Chris. Ihr solltet euch anfangs also genau überlegen, wen ihr auf dem Streifzug durch das Anwesen begleiten wollt.

DER SCHAUER DES SCHRECKENS

Der Kampf ist jedoch nur die halbe Miete bei *Resident Evil*. Ein Großteil der Spannung dieses Spieles entsteht durch den hohen Adventure-Anteil. Um hinter das Geheimnis des alten Unwesens und seiner geheimen Räume zu kommen, gehört auch eine gehörige Portion Gehirnschmalz dazu. Nur wer sich jeden Hinweis sorgfältigst durchliest und jeder Spur nachgeht, kann wichtige Geheimgänge öffnen oder in den Besitz von Informationen gelangen, die Licht in das Rätsel um Umbrella und die Kreaturen bringen können. Außerdem ist es recht wichtig, dass ihr bei eurer Hausdurchsuchung strategisch vorgeht. Da ihr nur eine begrenzte Anzahl an Utensilien mitnehmen könnt, sollte man sich bei jedem Gegenstand genau über-

HASSO! SITZ! Einer dieser beiden Hunde trägt einen wichtigen Gegenstand im Halsband.

KERZENSCHEIN Noch fühlt sich unsere Heroine im Anwesen halbwegs sicher.

NICHTS WIE WEG! Diese neue Zombieart ist genauso schnell wie ihr und öffnet sogar Türen.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jean-Reiner Jung
macht den Hype mit.

Ich hatte ehrlich nicht mehr damit gerechnet, dass sich *Resident Evil* den Survival-Horror-Thron zurückholen wird. Denn nach *Silent Hill* (PSone) und *Alone in the Dark IV* (PS2, Dreamcast) wirkten die Teile des Schockers doch recht altbacken. Mit der Neuauflage des ersten Teiles wendet sich das Blatt. Noch nie war Gruseln so schön. Das Argument vieler Kritiker, dass es genau dasselbe Spiel wie 1996 ist, muss ich abschmettern. Capcom spielt mit dem Wissen der Veteranen. Wo vorher eine Trittleiter verschoben werden musste, fehlt diese jetzt plötzlich und die kleine Kommode dient als Klettergerüst. Ich liebe dieses Spiel!

MEIN FAZIT

Jens Quentin
verweigert den Hype.

Natürlich sieht das Spiel nun auf dem GameCube um Längen besser aus als 1996 und natürlich ist es nicht haargenau dasselbe Spiel. Das ist allerdings verdammt noch mal auch das Mindeste, was man nach sechs Jahren erwarten kann! Besonders vor dem Hintergrund der vollmundigen Ankündigungen im Vorfeld wirkt die „revolutionäre" Frischzellenkur auf mich eher wie ein oberflächlich aufgetragenes Make-up. Ob bei sinnfreien Änderungen einiger Rätsel mit dem Wissen der Veteranen gespielt wird oder es sich einfach nur um plumpen Änderungs-Aktionismus handelt, liegt daher im Auge des Betrachters. Eine sinnvolle Überarbeitung der altbackenen Steuerung hätte mich jedenfalls mehr überzeugt als ein paar alibihaft integrierte neue Areale und Monster. Gäbe es keinen Vorgänger, wäre dieses Spiel zweifelsohne ein Superhit. So bleibt es allerdings „nur" ein geschöntes Remake ohne wirklich neue Ideen.

legen, ob man ihn einpackt. Besonders kritisch wird es meistens, wenn man neben der überlebenswichtigen Waffe und Munition noch Feuerzeug und Kerosin einsteckt, um die Untoten auch wirklich zu vernichten, und dann plötzlich keinen Platz mehr für Gegenstände hat, die für das Lösen eines Rätsels wichtig sind.

EINE NEUE HERAUSFORDERUNG

Resident Evil erschien ja bereits im Jahre 1996 als First-Generation-Titel für die PlayStation. Im Großen und Ganzen ist das Spiel auch immer noch genau dasselbe, dafür wurde das Gameplay an die Gegenwart angepasst (siehe Konvertierungscheck). Viele neue Rätsel, neue, gruselige Locations und extrem widerliche Feinde hauchen dieser Version neues Leben ein. Besonders die Grafik ist auf dem GameCube über jede Kritik erhaben. Obwohl es sich nur um feste Bildschirme handelt, durch die euer Protagonist wandelt, sind die Animationen und Lichteffekte erste Sahne. Euer Schatten ändert sich stets in Relation zur Lichtquelle und feine Details wie umherschwirrende Insekten oder im Wind wehende Grashalme lassen das Gefühl aufkommen, einen waschechten Horrorfilm zu sehen. Der Soundtrack wandelt sich je nach Situation und spielt an sicheren Speicherpunkten beruhigende Musik, während er in der Hitze des Zombiegefechtes mysteriöspackend aufspielt. Capcom hat es anscheinend auch eingeplant, dass Kenner der Serie sich mit dem Remake erneut in das Haus des Schreckens begeben. So manche bekannte Situation aus der PlayStation-Version wird angedeutet – nur um dann ins genaue Gegenteil umzuschlagen. Mehr möchten wir hier aber nicht verraten. Wer das Original kennt, wird es kopfnickend bemerken und wer sich als *Resident Evil*-Neueinsteiger bezeichnen kann, hat auch so genug mit den ausgefeilten Horrorelementen zu tun.

JEAN-REINER JUNG

TEST *
RESIDENT EVIL

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 7 Stunden Spielzeit
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller **Electronic Arts**	Termin **13. September**
Preis **Ca. € 67,-**	USK-Freigabe **Ab 18 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
90%	83%	89%	**88%**

„Endlich bekommt der Klassiker die Präsentation, die er verdient. Dies ist die bisher **beste Umsetzung.**"

* Der Test basiert auf der inhaltsgleichen US-Import-Version.

INFO **PAL-UMSETZUNG**

Leider erreichte uns bis zum Redaktionsschluss keine fertige PAL-Version von *Resident Evil*. Und auch mehrere Kontaktversuche zum Hersteller Electronic Arts brachten nur zutage, dass die deutsche Version englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte und eine USK-Freigabe ab 18 Jahren haben wird. Ob das Spiel nun geschnitten sein wird oder einen 60-Hz-Modus besitzt, konnte man uns noch nicht mitteilen. In Anbetracht der Tatsache, dass die PAL-Anpassungen von Capcom-Titeln in letzter Zeit sehr gut waren (z. B. *Maximo* für die PlayStation 2), haben wir uns dazu entschlossen, als Grundlage für diesen Test die US-Version nehmen. Sollten dennoch größere Änderungen in der finalen Version auftauchen, behalten wir uns vor, die Wertung nachträglich noch nach oben oder unten zu korrigieren. Wie es auch immer ausgehen mag: In der nächsten Ausgabe werfen wir noch mal einen sehr kritischen Blick auf die lokalisierte Fassung.

Seit über 9 Jahren der NintendoProfi
GAMESTORE
Ladenlokal + VERSAND
45131 Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen
WWW.GAMESTOREWORLD.DE

Aggresive Inline deutsch 59,95

RESIDENT EVIL PALuncut 59,95
Lösungsbuch engl 25,00
weitere RESIDENT GAMES coming soon

TUROK Evolution
engl.uncut 59,95
deutsch 57,95
Lösungsbuch deutsch

TIMESPLITTERS 2 PAL uncut 59,95

007BondAgentKreuzf. 59,95
BABARIAN dt. 59,95
Capcom vs SNK2 EO dt. 59,95
F1-2002 dt. 59,95
FREEKSTYLE dt. 59,95
WORMS Blast dt. 57,95
DisneysMagicalMirror 57,95
PIKMIN Sonderpreis dt. 49,95
Smugglers Run dt. 57,95
SPIDERMAN dt. 59,95
Super Smash Bros. dt. 49,95
Lost Kingdoms dt. 59,95
Top Gun dt. 59,95

FREELOADER 29,95
ACTION REPLAY GC 44,95

GAMEBOY ADVANCE
Hintergrundbeleuchtung
nur 69,95 inkl. Einbau
GBA inkl. Hintergrundbel. 159,00
Tac.OgreBattle/Dragon Ball Z/MedalHonor
Pinball / Duke NukemAdv./ u.v.m
weitereGC,GBA,N64 Spiele u.Zubehör lief.

BESTELL-HOTLINE
0201-777235
WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten: 3,97zzgl.1,53NN-Gebühr
Ladenpreise können abweichen.
Preisänderung, Irrtümer vorbehalten.

RUMMEL Der Jahrmarkt mit den vielen interaktiven Fahrgeschäften ist ein echtes Highlight.

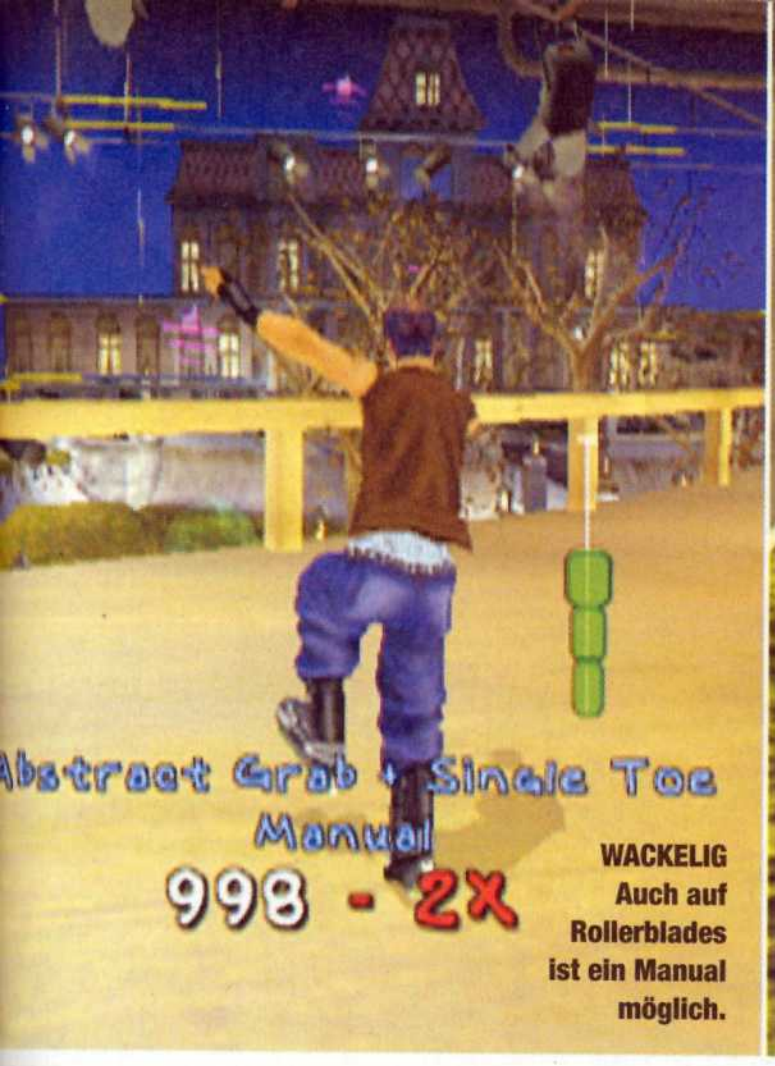
Aggressive Inline

N-ZONE HIT

Wer dachte, das Trendsportgenre hätte nur noch schale Aufgüsse zu bieten, wird mit diesem Titel eines Besseren belehrt!

Inzwischen gibt es mehr peinliche Kopien von *Tony Hawk's Pro Skater*, als der Namensgeber während seiner Karriere Knochenbrüche davongetragen hat. So ist man leicht versucht, bei jedem weiteren Trendsport-Titel genervt die Augen zu verdrehen. Ab und zu ragt aber glücklicherweise doch noch ein echtes Highlight aus dem grauen,

AUFSTIEG Mit einem geschickten Grind kommt man hoch hinaus.



WACKELIG Auch auf Rollerblades ist ein Manual möglich.

LUFTIG Bei Chrissy motiviert auch das knappe Outfit zu möglichst wilden Tricks.

tristen Trendsport-Brei heraus. Genauso ein Highlight ist *Aggressive Inline*. Was sich in den diversen Vorabversionen auf den Messen ankündigte, hat sich nun bewahrheitet: Dieses Spiel ist der Hammer!

UNENDLICHE WEITEN

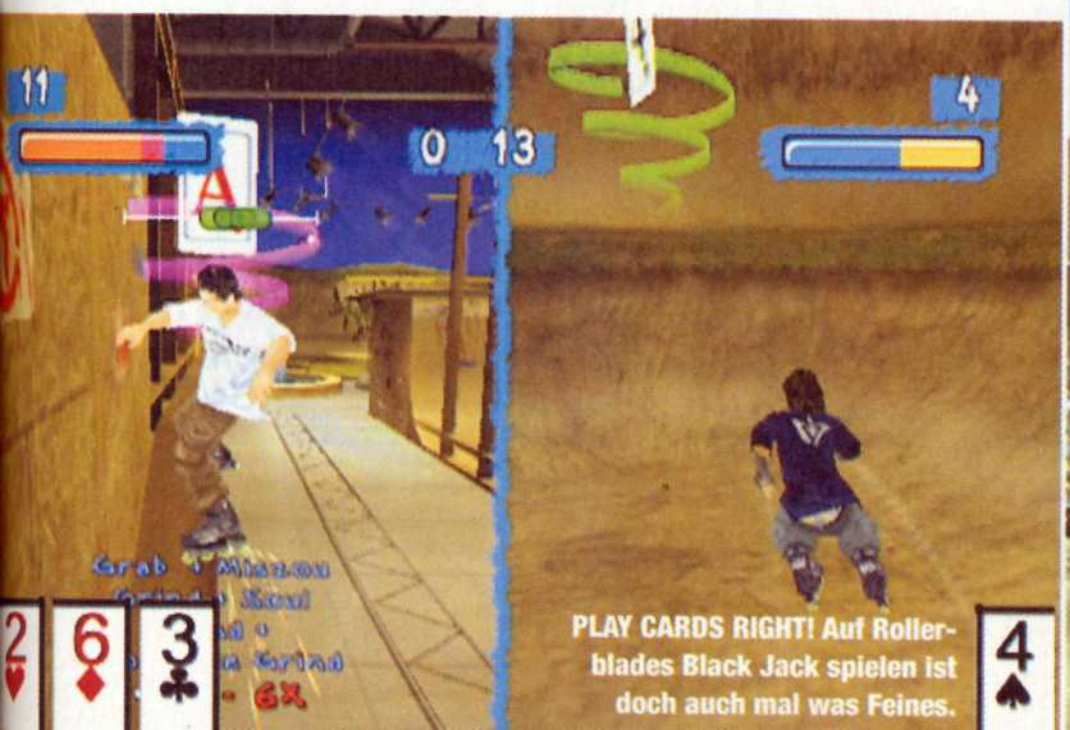
Inzwischen hat jede Trendsportart in den USA eigene Profis, die mit der ehemaligen Freizeitbeschäftigung ihr Geld verdienen, und so bietet auch *Aggressive Inline* die Crème de la Crème der Inline-Skater auf. Was Tony Hawk fürs Skateboarding oder Dave Mirra für den BMX-Sport ist, ist Chris Edwards unter den Rollschuhfahrern. Außer dem Veteranen stehen euch acht weitere Szenegrößen wie Jaren Grob oder Shane Yost zur Verfügung. Wer der holden Weiblichkeit eine Chance geben will, kann unter anderem mit der aparten Chrissy durch die Gegend flitzen. Die ist zwar kein Profi, hat aber andere Qualitäten, die dem geneigten Betrachter schnell ins Auge stechen. Dabei sollte man jedoch aufpassen, dass man aufgrund des knappen Oberteils und des kurzen Miniröckchens die gestellten Aufgaben nicht aus den Augen verliert. Im Karrieremodus warten nämlich bis zu 60 Ziele pro Level auf die Blader! Die meisten der Aufgaben erhalten die Raser erst während des Spiels bei einem Plausch mit einem der zahlreichen Passanten. Da müssen Highscores geknackt, in schwindelerregender Höhe liegende Passagen per Grind abgefahren oder ein cooler Trick für den Fotografen performt werden. Bemerkenswert ist gerade im Vergleich zu *Tony Hawk's Pro Skater* die Interaktivität der neun riesigen Areale. Besonders durch geschickte Grinds werden Ereignisse ausgelöst, die Teile eines Levels komplett umgestalten und wiederum neue Bereiche offenbaren. Solch eine Dynamik und Lebendigkeit der Umgebungen ist bislang unerreicht und macht einen großen Reiz des Spiels aus.

INFO DIE ENTWICKLER

Trendsport-Veteranen

Das Entwicklerstudio Z-AXIS wurde 1994 von David Luntz gegründet und hat seinen Sitz im sonnigen Kalifornien. Das Trendsport-Genre ist für die umtriebigen Entwickler kein Neuland. Vor dem Inline-Skates-Hit *Aggressive Inline* tüftelte die Crew unter anderem an *Dave Mirra Freestyle BMX* und *Dave Mirra Freestyle BMX 2*. Zurzeit arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an *Dave Mirra BMX XXX*, das im November erscheinen wird. Auch auf Skateboards haben sich die Mannen von Z-AXIS schon probiert. Der Titel *Trasher Skate and Destroy* für die PlayStation war Anfang 2000 als direkte Konkurrenz zu *Tony Hawk's Pro Skateboarding* gedacht, konnte aber mit einer Wertung von 72 % in unserem Schwestermagazin *PLAYZONE* nicht ganz mit dem damaligen Genreprimus mithalten.

ALTLAST Auf dem Skateboard war den Entwicklern von Z-AXIS kein rechter Erfolg vergönnt.



PLAY CARDS RIGHT! Auf Rollerblades Black Jack spielen ist doch auch mal was Feines.

STATUE Wenn ihr über die Flügel grindet, erwacht die Statue zum Leben.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur PlayStation-2-Version
Performance:	Farbenfrohere und ruckelfreiere Darstellung. Texturen weniger kantig.

Beurteilung der Umsetzung von PlayStation 2 auf GBA **Gut**

Im Vergleich der beiden Versionen fällt vor allem die verschiedene Qualität der Texturen auf. Auf der PlayStation 2 wirken die Texturen kantiger und auch die Farben sind auf dem GameCube kräftiger.

PlayStation 2

PS2 An den Mauern auf der linken Seite kann man den berüchtigten Treppcheneffekt erkennen.

GameCube

GAMECUBE Auf dem GameCube wirken die Texturen weicher und nicht ganz so kantig.

TRICKREICH Herausforderungen werden Verlauf des Spi anspruchsvol

GERÄTETURN Bei solch Überschläg wird selb Andreas W cker blas

BLINDER PASSAGIER Wer zu faul zum Skaten ist, lässt sich einfach von einem Fahrzeug ziehen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Jens Quentin
ist in Chrissy verknallt.

Da kommen doch tatsächlich ein paar rotzfreche Blader und stürzen König Tony vom sicher geglaubten Thron! *Aggressive Inline* hat sich die besten Features von *Tony Hawk's Pro Skater 3* gemopst und sie mit einigen wenigen, aber genialen Einfällen veredelt. Zu der vorbildlichen Spielbarkeit gehört unter anderem der Aspekt, dass sich der Titel insgesamt etwas einfacher spielt und somit nicht jeder kleine Patzer mit einem Sturz bestraft wird. Die Idee mit der Poweranzeige statt einer nervigen Uhr ist ebenfalls gelungen. Dazu kommen die beeindruckende Technik mit ruckelfreier, rasanter Darstellung und die monströsen Levels, die es wirklich in sich haben. Wer über den fehlenden Skater-Editor motzt, sollte bis zum nächsten Jahr warten. Beim Nachfolger (der so sicher sein dürfte wie das Amen in der Kirche) wird es den sicherlich geben. Skates anschnallen und ab in den nächsten Videospieleladen, dieses Game ist ein Pflichtkauf!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

AGGRESSIVE INLINE — 89%
Acclaim

Die Rollschuhfahrer von Acclaim dominieren durch geniales Leveldesign, ein fehlerfreies Gameplay und eine tolle Präsentation.

Tony Hawk's Pro Skater 3 — 88%
Activision

Aufgrund diverser Ruckeleinlagen reicht das Original nicht ganz an die grandiose Kopie heran. Mal sehen, was der 4. Teil bringt.

SSX Tricky — 84%
Electronic Arts

Eine nicht optimale Steuerung und die schwächere grafische Präsentation sorgen dafür, dass der Titel nicht ganz mithalten kann.

Ständig gibt es etwas Neues zu entdecken. So zum Beispiel auch die Power-ups, mit denen die Skater nach und nach ihre Fähigkeiten aufmotzen können. Man braucht die Areale nicht nach Zeit zu durchhetzen. Durch coole Tricks, Grinds, Manuals und Combos wird eine Anzeige aufgeladen. Erst wenn die Leiste nicht mehr gefüllt ist, heißt es: Game over! Eine gute Idee, die nur einen Beleg für das grandiose Gameplay des Titels darstellt.

GRANDIOS

Dem Spiel merkt man bis auf die innovativen Neuerungen die Nähe zu *Tony Hawk's Pro Skater* deutlich an. Zusätzlich zu den üblichen Aktionen wie dem Grind, einem Plant oder einer furiosen Flugeinlage mit Trickcombo könnt ihr mit dem Y-Knopf bestimmte Aktionen wie das Schwingen an einer Stange ausführen oder euch an ein Fahrzeug hängen, um kräftesparend den Level zu erkunden. Schon nach wenigen Minuten geht die gut umgesetzte Steuerung in Fleisch und Blut über. Das durchdachte Spielprinzip mit einigen feinen Neuerungen wird eigentlich nur noch vom genialen Leveldesign übertroffen. Gegen die interaktiven Riesenlevels von *Aggressive Inline* wirken die Areale von *Tony Hawk's Pro Skater 3* fast schon altbacken. Sei es am Hafen mit vielen Piers, Lagerhallen und Ozeanriesen, einem Museum mit gewaltigen Dinoskeletten oder einem Rummelplatz mit Riesenrad, Schiffschaukel und Achterbahn: Die Levels strotzen vor Charme, Detailreichtum und Witz und laden damit immer wieder zu einer Erkundungstour ein. Trotz der vielen grafischen Schmankerln rasen die Athleten zu jeder Zeit flüssig und schnell durch die Areale. Bei den Profis wurde ebenfalls nicht mit liebevollen Details gespart. So flattern Hemden und Miniröcke im Fahrtwind und die Animationen der abgedrehten Typen sind ein wahrer Augenschmaus. Sollte der Karrieremodus tatsächlich mal langweilig werden, sorgen zahlreiche witzige Mehrspielermodi und die Möglichkeit, eigene Parks zu entwerfen, für Abwechslung. Wie es sich für einen Trendsporttitel gehört, heizen Bands wie P.O.D., The Ataris oder Black Sheep mit rauen Beats und Rap die Stimmung akustisch an.

JENS QUENTIN

TEST
AGGRESSIVE INLINE

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	5 Spielmodi
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller **Acclaim**	Termin **Ende August**
Preis **€ 59,95**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
88%	80%	90%	**89%**

"Dieser Hammer sorgt endlich für **frischen Wind** im miefigen Trendsport-Einerlei!"

VARIABEL Ihr könnt einstellen, ob die Autos von Motorplatzern heimgesucht werden.

NIX MITTELFINGER Michael Schumacher zieht eines seiner Abreißvisiere runter.

F1 2002

Zum ersten Mal veröffentlicht EA ein Spiel aus seiner **Formel-1-Serie** auf einer Nintendo-Konsole.

RUTSCHIG Heidfeld dreht sich bei regennasser Strecke von der Piste.

Während sich eingefleischte Schumacher-Fans über den fünften Weltmeistertitel und die Rekordjagd von Michael Schumacher freuen, gehen andere zum Weinen in den Keller. Wozu überhaupt noch Formel 1 schauen, wenn am Ende doch immer Schumi gewinnt? Wie gut, dass es da noch *F1 2002* für den GameCube gibt, mit dem Formel-1-Fans selber über den Ausgang ihrer eigenen Weltmeisterschaft bestimmen können.

START-AUFSTELLUNG

Zu Beginn des Spiels sind eure Auswahlmöglichkeiten noch arg eingeschränkt. Um weitere Spielmodi wie Grand Prix, Meisterschaft, eigene Meisterschaft und Team Duell freizuspielen, müsst ihr erst die Fahrprüfungen meistern. Hier lernt ihr, wie man eine Kurve anfährt, wann man bremst, wie sich der Wagen im Regen verhält und wie man einen Boxenstopp macht. Kommt ihr von der Strecke ab, gilt die Fahrprüfung als gescheitert. Eine Prozentauskunft am Ende der Prüfung gibt an, ob ihr erfolgreich wart oder ob ihr es noch einmal probieren müsst. Hier könnt ihr auch verschiedene Medaillen gewinnen. Wer direkt in eine Weltmeisterschaft durchstarten möchte, schaut aber in die Röhre. Die Fahrprüfungen gehören zum Pflichtprogramm. Habt ihr es geschafft, könnt ihr auch an den restlichen Spielmodi teilnehmen. Im Meisterschaftsmodus absolviert ihr die Rennen in der vorgegebenen Reihenfolge. Seid ihr damit nicht zufrieden, stellt ihr euch einfach eine eigene Meisterschaft zusammen. Im Team-Duell müsst ihr euch regelmäßig vor eurem Teamkollegen platzieren. Sobald ihr auf der virtuellen Piste seid, wählt ihr eine von vier Ansichten. So könnt ihr euch für eine Perspektive direkt über dem Asphalt, eine auf Höhe der Augen des Piloten, eine oben auf dem Fahrzeug oder für eine Ansicht hinter eurem Auto entscheiden. Das Gefühl für die rasante Geschwindigkeit der Formel-1-Boliden kommt dabei gut rüber. Positiv fällt auch die Intelligenz der gegnerischen Fahrer auf, die nicht stur auf ihrer Linie beharren. Neben der KI gefällt auch der Mehrspielermodus, bei dem ihr im Zweispielermodus sogar gegen das komplette Fahrerfeld antreten dürft. Im Vierspielermodus hat die Rechenpower für das restliche Fahrerfeld aber nicht mehr gereicht. Wer mehr als vier Freunde zur Hand hat, kann sich im Zeitfahren mit 21 weiteren Kumpels um den Sieg balgen.

TECHNISCHE MÄNGEL

Der Weisheit letzter Schluss ist *F1 2002* aber nicht. Das Spiel basiert, genau wie die Xbox-Fassung, auf *F1 2001* für die PlayStation 2. Deshalb bietet das Spiel dank aktueller Lizenz zwar sämtliche Fahrer und Teams der aktuellen Saison, aber unverständlicherweise nur den alten Hockenheimring sowie den alten Nürburgring. Doch EA hat nicht nur die Lizenz vernachlässigt, sondern auch die technische Seite. So werden Spieler schmerzlich einen 60-Hertz-Modus vermissen sowie über die relativ schwache Optik mosern. Trotz der mächtigen GameCube-Hardware läuft *F1 2002* nicht flüssig und kommt bei hohem Verkehrsaufkommen heftig ins Ruckeln. Des Weiteren wirkt die Grafik relativ grobkörnig. Hinzu kommt, dass ihr euch per Z-Knopf nur eine Wiederholung von den letzten paar

INFO MICHAEL SCHUMACHER

Mann der Rekorde

Durch den vorzeitigen Gewinn der fünften Weltmeisterschaft dürfte Michael Schumacher in Zukunft als lebende Legende bezeichnet werden. Der Kerpener zeigt jedoch keine Müdigkeitserscheinungen und fasst bereits jetzt seinen sechsten WM-Titel ins Auge. Wir zeigen euch seine Formel-1-Rekorde. Stand: vor M. Schumachers Sieg in Hockenheim.

WM-Titel:
Schumacher, Fangio (je 5), Prost (4)
WM-Punkte:
Schumacher (897 Pkt.), Prost (798,5 Pkt.), Senna (614 Pkt.)
WM-Punkte in einer Saison:
Schumacher (2001: 123 Pkt.), Mansell (1992)/Schumacher (2000) je 108 Pkt.
Größter WM-Vorsprung:
Schumacher (2001: 58 Pkt.), Mansell (1992: 52 Pkt.), Villeneuve (1997: 39 Pkt.)
Schnellster Weltmeister:
Schumacher (2002) nach 11 von 17 Rennen (64,71 %), Mansell (1992) nach 11 von 16 Rennen (68,75 %), Clark (1963/65) nach 7 von 10 Rennen (70 %)
GP-Siege:
Schumacher (61), Prost (51), Senna (41)
GP-Siege in einer Saison:
Schumacher (1995, 2000, 2001)/Mansell (1992) je 9
GP-Siege in Serie:
Ascari (9), Schumacher (6), Brabham/Clark/Mansell je 5
Podiumsplätze:
Schumacher (108), Prost (106)
Pole-Positions:
Senna (65), Schumacher (46), Clark/Prost (je 33)
Pole-Positions in einer Saison:
Mansell (14), Senna/Prost (je 13), Häkkinen/Schumacher (je 11)
Schnellste Rennrunden:
Schumacher (47), Prost (41), Mansell (30)
Führungskilometer:
Schumacher (14.845), Senna (13.585), Prost (12.616)
GP-Starts:
1. Patrese (256) 2. Berger (210) ... 12. Schumacher (172)
GP ohne Ausfall:
Lauda (1975/76)/Schumacher (2001/02) je 17

VARIABEL Ihr könnt einstellen, ob das Wetter trocken, regnerisch oder wechselhaft sein soll.

CLEVER Bei interaktiven Boxenstopps müsst ihr auf Knopfdruck bremsen, den richtigen Gang einlegen und losfahren.

Sekunden und nicht vom ganzen Rennen anschauen könnt. Auch der Sound macht nur eine geringfügig bessere Figur. Die Motorengeräusche klingen nicht schlecht, jedoch wäre auf dem GameCube eine deutlich bessere Qualität möglich. Während der Rennen werdet ihr vom Boxenfunk auf dem Laufenden gehalten. Leider ist dieser nicht allzu abwechslungsreich und auch nicht immer auf der Höhe der Zeit. Hinzu kommt, dass das Spiel lediglich Stereo-Sound bietet. Auf einer modernen Konsole sollte jedes Spiel über Surround-Sound verfügen. Sehr negativ fallen auch die extrem langen Ladezeiten auf. So müsst ihr vor und nach jedem Rennen bis zu 30 Sekunden warten. Die komplette Rennspielkonkurrenz von *Wave Race: Blue Storm* über *Burnout* bis hin zu *Extreme-G 3* verfügt über geringere Ladezeiten und sieht auch noch besser aus!

STEUERPROBLEME

Ein weiterer Kritikpunkt ist die Steuerung. Es ist zwar erfreulich, dass EA die Möglichkeit von der PS2 übernommen hat, mit dem rechten Analogstick stufenlos Gas zu geben. Warum es allerdings kein Setup gibt, bei dem die Analogfähigkeit von L und R genutzt wurde, ist unverständlich. Komplett unnütz ist die Möglichkeit, sich vor einem Rennen zwischen einer „normalen" und einer „simulationsartigen" Steuerung zu entscheiden. Entscheidet ihr euch nämlich für „Simulation", habt ihr keine Chance, ein Rennen zu gewinnen. Die Steuerung ist nicht realistisch sensibel, sondern unspielbar empfindlich. Leider dürfen eingefleischte Formel-1-Fans aber nur an ihrem Auto herumschrauben, wenn sie als Steuerung „Simulation" wählen. Aber jetzt genug gemeckert! Trotz all der Kritik ist *F1 2002* immer noch ein gutes Rennspiel. Hätte EA an der technischen Umsetzung gearbeitet, hätte aus dem Spiel durchaus ein Hit werden können. Formel-1-Fans werden aber allemal auf ihre Kosten kommen.

FABIAN SLUGA

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Läuft schlechter/ruckelt
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	Schwach

Die GameCube-Version von *F1 2002* ist inhaltlich identisch mit *F1 2001* auf der PlayStation 2. Grafisch ist die GameCube-Fassung dezent schwächer. Sehr nervig sind aber vor allem die langen Ladezeiten bis zu 30 Sekunden. Die PS2-Version lädt merkwürdigerweise schneller!

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga ist enttäuscht.

Da wartet man jahrelang, bis EA endlich ein Formel-1-Spiel auf einer Nintendo-Konsole veröffentlicht, und dann erhält man eine schlampige Umsetzung. Das Problem: Inhaltlich ist *F1 2002* ein tolles Rennspiel, doch die technischen Schwächen kosten das Spiel jede Menge Punkte. Formel-1-Fans können dennoch bedenkenlos zugreifen.

UNSCHLAGBAR Schumi auf Rang 20? Das gab's in dieser Saison bislang nicht.

DUMM GELAUFEN Auf Wunsch könnt ihr ein detailliertes Schadensmodell einschalten.

WETTERKAPRIOLEN Die Regenrennen sehen am besten aus. Vor dem Rennen wählt ihr die Reifen.

TEST
F1 2002

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	17 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	Erhältlich
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	Ohne Beschränkung

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	76%	81%	77%

„**Solide Formel-1-Simulation**, die leider mit starken technischen Defiziten zu kämpfen hat."

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Wave Race: Blue Storm — 87%
Nintendo

Wer weniger auf harte Straßenduelle steht, kann auf *Wave Race* zurückgreifen. Die Racing-Referenz auf dem GC bietet konsolenübergreifend die realistischste Wasserdarstellung.

Burnout — 85%
Acclaim

Wem *F1 2002* zu realistisch ist, der kann sich auch bei *Burnout* heiße Asphaltduelle in diversen Städten liefern. Der derzeit beste Straßen-Racer für den GameCube.

F1 2002 — 77%
Electronic Arts

Das einzige Formel-1-Spiel auf dem GameCube überzeugt spielerisch, technisch ist *F1 2002* jedoch eine herbe Enttäuschung. Spaß macht's trotzdem.

NINTENDO GAMECUBE

GODZILLA

DESTROY ALL MONSTERS MELEE

GODZILLA LIVE AUF DER GAMES CONVENTION LEIPZIG 2002. SEI DABEI !

N-ZONE

ATARI

13 MONSTER. 8 CITIES. GET READY TO RUMBLE!

MEGALON ANGUIRUS GIGAN GHIDORAH

NOVEMBER 2002

ATARI

ANGIRUS, DESTOROYAH, GIGAN, GODZILLA, HEDORAH, KING GHIDORAH, MECHAGODZILLA, MECHA-KING GHIDORAH, MEGALON, MOTHERA, ORGA, RODAN, AND THE CHARACTER DESIGNS ARE (REGISTERED) TRADEMARKS OF TOHO CO. LTD. © 2002 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ATARI AND THE ATARI LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF ATARI INTERACTIVE INC., A WHOLLY OWNED SUBSIDIARYOF INFOGRAMES EUROPE S.A. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO. © 2002 INFOGRAMES.

Eggo Mania

Was haben Eier, **Bomben** und Tetris gemeinsam? Fragt lieber nicht und spielt eine Runde Eggo Mania.

Hallöchen, liebe Tüftelfreunde! Nach dem recht enttäuschenden *ZooCube* versucht nun Kemco sein Glück im Geschicklichkeitssektor und lässt die Eierparade *Eggo Mania* auf euch los. Vom Ansatz her habt ihr es hier mit einer logischen Weiterentwicklung des Alltime-Klassikers *Tetris* zu tun. Statt die herabfallenden Klötzchen zu steuern, habt ihr die Kontrolle über einen kleinen Eierkopf, der sich in einem Behälter befindet und die herabfallenden Bausteine einsammelt. Die müsst ihr nun strategisch geschickt ablegen, damit sich der Behälter weiter mit Steinen füllt und ihr den oberen Rand erreicht. Das Problem dabei ist nun, dass ihr die Steine gleichmäßig verteilen müsst. Ansonsten kann es nämlich passieren, dass euer Steinchenbauwerk ins Wanken gerät und der ganze Klumpatsch in sich zusammenfällt. Um die Sache noch interessanter zu machen, gibt es noch einen stetig ansteigenden Wasserspiegel, der von unten nachrückt, und fiese Feinde, die nur darauf aus sind, euch die eingesammelten Klötze zu klauen oder von der Steinchenkante zu schubsen. Als wenn das noch nicht genug wäre, kann euch euer Gegenspieler auch noch mit fiesen Extras eins auswischen. Neben Bomben, die mehrere Reihen eurer Klötzchen einfach so wegsprengen, gibt es auch noch Blitze, die euch verfolgen. Neben dem sehr spaßigen Standard-Modus, in dem es nur um das schnelle Bauen von Steinchenreihen geht, könnt ihr euch auch in einem sehr hektischen Bomben-Modus messen. Hier fallen keine Steinchen mehr vom Himmel, sondern nur noch Bomben, die ihr gegen euren Kontrahenten werfen müsst, um seine Mauer so schnell wie möglich zu zerstören.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT **GUT**

Jean-Reiner Jung
mag den Eiertanz.

Anfangs habe ich mich noch gefragt, wie man sich diese komplizierten Manöver überhaupt merken soll. Nachdem ich mich aber einige Zeit mit den lustigen Eierwesen beschäftigt hatte, war der Spaß umso größer. Hat man nämlich erst mal die Steuerung gerafft, flutschen die Steinchen nur so in den Behälter. Wenn ihr wirklich mal ein neues Tüftelspielprinzip kennen lernen wollt und ein wenig Zeit für die Eingewöhnung habt, dann seid ihr bei *Eggo Mania* genau richtig.

TEST
EGGO MANIA

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	10 Gegner
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.kemco-games.com**

Hersteller: **Kemco**	Termin: **September**
Preis: **€ 49,95**	USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten: **Keine**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
52%	69%	82%	80%

„Tetris mal andersrum. Das lustige Steinchen-Sortieren macht Laune und ist wirklich mal was anderes."

1

2

3

1. AM ZIEL Der rechte Spieler hat den Ballon erreicht und somit gewonnen.

2. HEKTISCH Es ist nicht immer leicht, eine passende Stelle zu finden.

3. ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT Ihr dürft frei wählen, welches der Symbole ihr euch schnappen wollt.

Castlevania
Harmony of Dissonance

Die düstere Action-Adventure-Serie kehrt auf den GBA zurück und toppt den Vorgänger.

Ein Mitglied der Belmont-Familie ist verschwunden und Dracula ist zurück. Also kramt Juste Belmont seine Peitsche hervor, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. In Draculas Schloss durchstreift ihr alte Glockentürme sowie unterirdische Friedhöfe und kämpft gegen Fledermäuse, Zombies und andere Kreaturen. Gut, dass ihr nicht nur auf eure Peitsche, sondern u. a. auch auf Äxte und Messer zurückgreifen könnt. Des Weiteren stehen euch diverse hilfreiche Zauber zur Verfügung. Für jeden Schergen, den ihr besiegt, erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr euren Helden weiterentwickeln könnt. Zusätzlich wirken sich Rüstungen und Waffen auf verschiedene Werte eures Charakters aus. Die Grafik läuft flüssig, sieht gut aus und geizt nicht mit Effekten. Die Musik reicht qualitativ nicht immer an die Kompositionen des GBA-Vorgängers heran, erreicht im Spielverlauf aber echte Ohrwurmqualitäten.

FABIAN SLUGA

BIG BOSS Castlevania-typisch müsst ihr euch mit diversen Zwischengegnern herumschlagen.

WER IST HARRY POTTER? Mit zahlreichen mächtigen Zaubersprüchen heizt ihr den Schergen Draculas ordentlich ein.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
mag Weihwasser.

Castlevania: Harmony of Dissonance ist ohne Zweifel eines der besten *Castlevania*-Abenteuer, die es gibt. Nicht nur spielerisch macht der Titel einiges her, auch Grafik und Sound können überzeugen. Wer einen GBA sein Eigen nennt, sollte sich dieses Spiel nicht entgehen lassen.

TEST
CASTLEVANIA – HOD

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Riesig
Sprache:	Englisch

Internet: **www.konami-europe.de**

Hersteller: **Konami**	Termin: **20. September**
Preis: **ca. € 50,-**	USK-Freigabe: **Ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	88%	89%	**89%**

„HoD ist **ein spielerischer Hochgenuss** und ein Muss für jeden GBA-Besitzer."

INFO ENTWICKLERTEAM

Auf den Spuren von Castlevania

Castlevania – Harmony of Dissonance ist eines der Highlights für den Game Boy Advance. Klar, dass einem da ein paar Fragen auf der Zunge liegen. Wir hatten die Gelegenheit, ein Interview mit einem der Entwickler zu führen.

N-ZONE: Kannst du uns die Hauptunterschiede zwischen dem ersten GBA-*Castlevania* und *Harmony of Dissonance* nennen?
IGA: Die Hauptunterschiede liegen in der Helligkeit der Grafik sowie in der Steuerung. Außerdem gibt es ein neues Zaubersystem. Im Gegensatz zum ersten GBA-*Castlevania* ist die Peitsche in *Harmony of Dissonance* vielseitiger. Der Spieler kann sie frei bewegen.

N-ZONE: Ein Teil der Programmierer hat bereits an *Castlevania – Symphony of the Night* mitgearbeitet, welches unter Spielern als eines der besten *Castlevanias* überhaupt gilt. Hat der PlayStation-Titel das GBA-Spiel beeinflusst?
IGA: Ich denke, dass *SotN* das neue GBA-*Castlevania* nicht nur beeinflusst hat. Vielmehr ist *HoD* eine Weiterentwicklung des PlayStation-Titels. Wenn auch der GBA-Titel gut angenommen wird, möchten wir *Castlevania* in Zukunft in die Richtung weiterentwickeln, die wir mit *SotN* eingeschlagen haben.

N-ZONE: Alle Nintendo-Fans würden sich mit Sicherheit über einen *Castlevania*-Teil für den GameCube freuen. Gibt es da Pläne?
IGA: Dazu möchte ich momentan nichts sagen. Wenn wir die Verbindung zwischen GameCube und Game Boy Advance nutzen können, dann ist das sehr interessant. Und wenn es so weit ist, werden wir auch mit passenden *Castlevania*-Plänen aufwarten.

N-ZONE: Wird es ein weiteres *Castlevania* auf dem GBA geben?
IGA: Für diejenigen, die 2D-Spiele lieben, ist der GBA die beste Hardware. Gerade in letzter Zeit scheinen jedoch 3D-Spiele 2D-Spiele zu verdrängen. Aber wenn sich viele Leute für eine Fortsetzung von 2D-Spielen und *Castlevania* aussprechen, dann werden wir weitersehen.

N-ZONE: Vielen Dank für das Interview!

ERFAHREN **Kouji Iga ist 34 Jahre alt und seit zwölf Jahren bei Konami.**

Lang, lang ist's her. Nach einer fast zwanzigjährigen Pause kehrt **Boulder Dash** zurück.

Boulder Dash EX

Eines der absoluten Kultspiele der Heimcomputer-Ära kehrt auf den GBA zurück. Kemco hat nicht nur das grafisch sehr arme Original auf das Modul gepackt, sondern auch eine zeitgemäße Version mit Story-Modus. Ihr wühlt euch durch lockeres Erdreich und sammelt Edelsteine ein. Die Schwierigkeit liegt jedoch in fetten Felsen, die gerne mal runterfallen und Kettenreaktionen auslösen. Der klassische Grübelspaß begeistert auch heute noch.

JEAN-REINER JUNG

NEUE VERSION Wir fragen uns auch, warum der Held Hasenohren hat.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jean-Reiner Jung
schwelgt in Erinnerungen!

Ich möchte gar nicht darüber nachdenken, wie viel Zeit ich damals vor meinem C64 verbracht und *Boulder Dash* gespielt habe. Umso schöner ist es, dass man bei Kemco keine stupide 1:1-Umsetzung für den GBA gemacht, sondern gleich einen technisch aufgebohrten Modus auf das Modul gepackt hat. Jeder, der sich auch nur annähernd für Videospielgeschichte interessiert oder auf gute Spielprinzipe abfährt, braucht dieses Modul.

TEST
BOULDER DASH EX

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (4 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	7 Welten
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.kemco-games.com**

Hersteller **Kemco**	Termin **September**
Preis **Ca. € 50,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	80%	85%	**83 %**

„Der tolle **Denkspiel-Klassiker** kehrt als Original und in überarbeiteter Form zurück!"

GAME BOY ADVANCE

VIP

Wie viel Silikon passt auf ein einzelnes Game-Boy-Advance-Modul? VIP zeigt es uns im Extremtest mit **Pamela Anderson**.

UMWERFEND Pamela hat schon wieder einen Muskelprotz ordentlich flachgelegt.

BLONDINEN-POWER Wer so viele Feinde ausschaltet, darf auch mal eine Runde posen.

Einmal kurz nicht aufgepasst und schon wurde der Hardware-Experte einer großen Elektronik-Firma während seiner Mittagspause gekidnappt. Statt zur Polizei zu gehen und alles seinen gewohnten Gang gehen zu lassen, engagiert die Firmenleitung die VIP-Personenschützer und hofft darauf, dass Valerie Irons (alias Pamela Anderson) und ihre Gefährten das Hightech-Ass wieder einsammeln. Jetzt steuert ihr das Silikon-Wunder abwechselnd mit ihren Kameraden durch acht Levels und nehmt die Entführer und ihre Spießgesellen unter Beschuss. Jeder der sechs Charaktere hat eine individuelle Waffe und bedarf einer anderen Spielweise. Insgesamt wird aber wenig Neues im Actiongenre geboten und so manche unfaire Stelle lässt Frust aufkommen.

JEAN-REINER JUNG

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
sucht den Nackt-Cheat.

Beim ersten Anspielen von *VIP* war ich sehr überrascht und wurde des Öfteren an meinen Action-All-Time-Klassiker *Probotector* erinnert. Nach zwei weiteren Levels und einigen Wutausbrüchen war allerdings klar, dass das Blondinen-Actionspiel nicht mit der Legende mithalten kann. Zu viele unausgegorene Passagen und das zufällige Auftauchen der Feinde schwächen den Spielspaß. Da hilft auch die Pixel-Pamela nicht viel.

TEST
VIP

Genre:	**Action**
Spieler:	**1**
Link-Modus:	**Nein**
Speichern:	**Passwort**
Schwierigkeit:	**Mittel**
Umfang:	**8 Levels**
Sprache:	**Deutsch**

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	70%	74%	**73 %**

„Solide Actionkost, an manchen Stellen **recht hektisch und unausgegoren.**“

RAUMGLEITER

THQ

Kid Clown: Crazy Chase

Ihr steht auf puren Klamauk? Dann dürft ihr jetzt den **dummen August** spielen.

Oh Grauseschreck! Auf einer Zirkuswelt hat ein Weltraumpirat Prinzessin Honey entführt. Kid Clown, der einzige Held des albernen Planeten, eilt zur Rettung und muss nun unter Zeitdruck durch die Levels sprinten. Die Wege sind mit allerlei Hindernissen wie Sahnetorten, Bananenschalen und Punchingballs gepflastert, die nur darauf warten, ihn zu treffen und ihm eine lustige Animation zu entlocken. Wer über Tortenschlachten lachen kann, mag vielleicht auch dieses Spiel.

JEAN-REINER JUNG

GEISTERSTUNDE Der fette Schlossgeist ist euch auf den Fersen.

TEST	KID CLOWN: CRAZY CHASE
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	16 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.kemco-games.com
Hersteller:	Kemco
Termin:	September
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

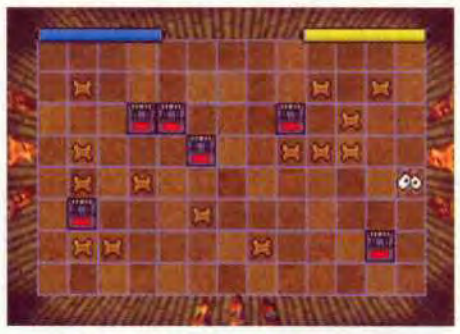
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	78%	67%	68%

„Albernes Jump & Run mit dem intellektuellen Anspruch einer Tortenschlacht"

Scooby-Doo

Vier Abgesandte sozialer Randgruppen und eine Riesentöle gehen auf **Gespensterjagd.**



Scooby-Doo ist als Realverfilmung in den Kinos und da lässt auch das GBA-Spiel nicht auf sich warten. Vier riesige Areale müssen von spukigen Gestalten befreit werden. Hierzu marschiert ihr über das Gelände, quatscht Leute an und löst kleine Rätsel. Nebenher weicht ihr noch Geistern aus und versucht euch an Minispielchen. Technisch ist der neueste *Scooby-Doo*-Teil um Längen trister als jeder Vorgänger. Anscheinend hat das Spiel die Polygonumsetzung nicht ohne Schrammen überstanden.

JEAN-REINER JUNG

SPRICH MIT MIR! An jeder Ecke dürft ihr Leute befragen.

TEST	SCOOBY-DOO
Genre:	Action Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	4 Areale
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Hersteller:	THQ
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
65%	59%	62%	65%

„Lahmes Action-Adventure um einen Alt-Hippie und seinen gefräßigen Köter."

Stuart Little 2

Ach wie süß! Der kleine Mäuserich ist wieder da! Geht mit Stuart Little auf **Entdeckungstour.**

Und schon wieder eine Filmumsetzung in unserem GBA-Testteil. Diesmal hat es die Fortsetzung von *Stuart Little* erwischt. Laufend und springend geht es durch zehn Levels, die alle in der kleinen Mäuse-Welt angesiedelt sind. Da Stuart allerdings absolut wehrlos ist, bleibt euch nur die Möglichkeit, den Gegnern auszuweichen. Alle paar Spielstufen dürft ihr ein Spielzeug-Vehikel lenken. Wer will, kann auch zwei GBAs miteinander verlinken und im Auto um die Wette fahren.

JEAN-REINER JUNG

FLUGZEUG Das Spielzeugflugzeug fliegt durch den schönen Garten.

TEST	STUART LITTLE 2
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	10 Levels
Sprache:	Englisch
Internet:	www.activision.de
Hersteller:	Activision
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	70%	69%	69%

„Absolut gewaltfreies Jump & Run um Stuart Littles zweiten Kinoauftritt."

Tiger Woods PGA Tour 2002

Golfen ist nur was für Rentner und Zahnärzte? Von wegen! Jetzt gibt es **Golf auch für den GBA.**

Als einer von zwölf prominenten Golfern dürft ihr euch über vier Plätze schlagen. Ein Schlagbalken muss dabei im richtigen Moment gestoppt werden und je nachdem, wie gut ihr wart, fällt der Ball mehr oder weniger nahe ans Loch. Aufgelockert wird das Ganze durch verschiedene Wetterbedingungen und einen Vierspielermodus, der jedoch nur abwechselnd an einem GBA funktioniert. Golf-Interessierte dürfen sich das Modul gerne mal näher ansehen.

JEAN-REINER JUNG

REIN DAMIT! Das Putten erfordert viel Geschick und gutes Augenmaß.

TEST	TIGER WOODS PGA TOUR
Genre:	Golf
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	1 Golfplatz
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	26. September
Preis:	Ca. € 50,-
USK-Freigabe:	Ohne Beschränkung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	64%	76%	76%

„Gut gemachte Golf-Simulation mit schicker Grafik für unterwegs."

IMPORT NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN

Warren Harrod berichtet.

Nintendo auf der World Hobby Fair 2002

Auf der World-Hobby-Fair-Messe werden nicht nur Videospiele gezeigt, sondern auch jede Menge Spielzeug und Merchandise um Manga- und Anime-Helden. Normalerweise hält sich Nintendo an die hauseigene Nintendo Space World Show, um seine neueste Software zu präsentieren. Aber in diesem Jahr verzichtete man auf die Space World und zeigte die Produkte auf einer Reihe kleinerer Veranstaltungen im Rahmen der World Hobby Fair. Ein Großteil davon wurde natürlich von *Super Mario Sunshine* in Beschlag genommen. Nicht nur, dass man an vielen Monitoren selbst Hand an das Spiel legen konnte, es wurden auch einige Shows geboten, die von einem Mario-Darsteller moderiert wurden. Bei den weiteren Produkten konzentrierte sich Nintendo auf *Super Mario Advance 3*, *Legend of Starfi* und *Costum Robo FX*. Letzteres konnte mit der N64-Version in Japan einen beachtlichen Erfolg feiern, so dass die Leute in extrem langen Schlangen anstanden, um dieses Spiel anzuspielen.

INFO VERKAUFSCHARTS

Japan

1. Super Mario Sunshine	GC
2. Custom Robo FX	GBA
3. Shaman King 2	GBA
4. Crash Bandicoot Advance	GBA
5. Hikaru Go 2	GC

USA

1. Eternal Darkness	GC
2. Backyard Baseball	GBA
3. Star Wars Episode 2	GBA
4. Super Smash Bros. Melee	GC
5. Resident Evil	GC

Skies of Arcadia

ROLLENSPIEL **Neue Informationen über Segas innovatives Rollenspiel**

Da ist man doch echt froh, einen GameCube zu besitzen. Sega bringt sein hauseigenes, innovatives Rollenspiel *Skies of Arcadia* nicht mehr für die PlayStation 2 heraus. An der GameCube-Version wird aber immer noch fleißig herumgewerkelt und man hat beschlossen, das Spiel wegen einiger Änderungen in *Skies of Arcadia Legend* (in Japan: *Eternal Arcadia Legend*) umzubenennen. Besonders interessant dürfte ein neuer spielbarer Charakter sein, der auf den Namen Piastol hört. Die schnuckelige Amazone macht nicht nur in den Kämpfen durch ihre Sichel auf sich aufmerksam, sondern sorgt auch in der Heldengruppe für Stimmung, indem sie kräftig an dem Piratenhelden Vyse herumbaggert. Ein genauer Termin steht noch nicht fest. Das Spiel soll aber in Japan noch im Laufe dieses Jahres erscheinen. **(jrj)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: Ende 2002

PARTYPOWER **Vyse und seine Gefährtinnen genießen einen Sonnenuntergang.**

PIASTOL **Die nette Amazone Piastol ist neu in der überarbeiteten GameCube-Version.**

LUFTSCHLACHT **Die strategischen Luftkämpfe sind eine Besonderheit von Skies of Acardia.**

FLIEGENDES SCHIFF **Auf Arcadia segeln Boote durch die Luft und dienen als wichtigstes Fortbewegungsmittel.**

Lunar: Legend

ROLLENSPIEL Der Rollenspiel-Hammer wird übersetzt.

Bei Kulleraugen-Fans besitzt die *Lunar*-Reihe einen sehr guten Ruf und Jean hält sie sogar für die beste Rollenspielserie aller Zeiten. Für den Game Boy Advance ist die Handheld-Version *Lunar: Legend* schon vor einiger Zeit in Japan erschienen und jetzt stehen die Chancen sehr gut, dass das Spiel in verständliches Englisch übersetzt wird. Da der bisherige US-Publisher Working Designs nicht an der GBA-Version interessiert war, hat jetzt Ubi Soft zugeschlagen und wird das Spiel in den USA herausbringen. Ein kleines Problem ist nur, dass Working Designs sämtliche Rechte an dem Namen Lunar in den Staaten besitzt und das Modul unter Ubi Soft vielleicht umgetauft werden muss. Da ein Europa-Release nicht geplant ist, sollten *Lunar*-Fans schon mal den Kontakt zu einem Import-Händler ausbauen. **(jrj)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.gamearts.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Contra Advance

ACTION Neue Bilder von Konamis Action-Klassiker

Hierzulande kennt man die *Contra*-Söldner eigentlich als die *Probotector*-Androiden. Aber wie man sie auch nennt: Konami arbeitet gerade an dem ersten Handheld-Ausflug dieser Serie. Wie man an den Bildern sehen kann, scheint es sich dabei um eine Mischung aus *Super Probotector* für das SNES und *Probotector* für das Sega Mega Drive zu handeln. **(jrj)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: 4. Quartal

WIDERLICHER ENDGEGNER Dieser außerirdische Schleimer will von euch geschlagen werden.

ANGRIFF DES RIESENROBOS Hütet euch vor seinen Füßen und ballert gezielt auf seinen Kopf!

Sonic Mega Collection

JUMP & RUN Interessantes für Igel-Fans

SONIC 2 Die Grafik ist zwar antik, aber der Spielspaß stimmt.

Neben der Umsetzung des ersten *Sonic Adventure* für den GameCube hat Sega jetzt auch eine Spielesammlung rund um den Turbo-Igel angekündigt. Auf dieser Mini-Disk befinden sich sechs Umsetzungen der *Sonic*-Spiele für das Sega Mega Drive (*Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic Spinball* und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*) und ein Sega-Saturn-Spiel (*Sonic 3D Blast*). In Japan und den USA ist diese Sammlung für November angekündigt. Wir rechnen mit einer Europaveröffentlichung durch Infogrames im Frühjahr 2003. **(jrj)**

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.co.jp
Termin: 4. Quartal

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Real powerful Pro Baseball 9	18. Juli
Disney Sports: Soccer	18. Juli
Beach Spikers	19. Juli
Mutsu	19. Juli
Super Mario Sunshine	19. Juli
Evolutia	26. Juli
Disney's Magical Park	1. August
Mickey Mouse's Strange Mirror	9. August
Zoids Versus	9. August

Erscheint demnächst:

WTA Tour Tennis Pro Evolution	29. August
18 Wheeler	12. September
Phantasy Star Online Episode I & II	12. September
Disney Sports: Skateboarding	19. September
Sega Soccer Slam	26. September
Eggo Mania	27. September
Captain Tsubasa	September
Starfox Adventures	September
The Baseball 2002	1. Oktober
Dokapon DX	Oktober
Eternal Darkness	Oktober
Batman: Dark Tomorrow	3. Quartal
Biohazard 0	4. Quartal
Super Monkey Ball 2	4. Quartal
The Legend of Zelda	4. Quartal
1080: White Storm	Noch nicht bekannt
Animal Crossing	Noch nicht bekannt
Freaky Flyers	Noch nicht bekannt
Gladius	Noch nicht bekannt
Lost Dragoons	Noch nicht bekannt
Mario Party 4	Noch nicht bekannt
Metroid Prime	Noch nicht bekannt
Star Wars Bounty Hunter	Noch nicht bekannt
Wario World	Noch nicht bekannt

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Black Matrix Zero	19. Juli
Final Fire Pro Wrestling	19. Juli
Hamster Paradise	19. Juli
Super Ghouls'n Goblins	19. Juli
The Flower Shop Story	19. Juli
Bubble Bobble Old & New	25. Juli
Disney Sports: American Football	25. Juli
Disney Sports: Skateboarding	25. Juli
Beetle Professor	26. Juli
Custom Robo FX	26. Juli
Shaman King	26. Juli
Space Invader EX	2. August
Super Robot Battle R	2. August
Klonoa G2	6. August
Greatest Nine	8. August
Let's create a Pro-Baseball-Team Advance	8. August
Mickey & Minnie's Magical Quest	9. August
Pet Series: Cute Kitten	9. August
Rockman & Forte	10. August

Erscheint demnächst:

In the Sky	23. August
Mister Driller Ace	23. August
Black Matrix Zero	30. August
Combat Choro Q Advance War	August
Let's create a J-Legue Pro Soccer Club	5. September
Legendary Starfi	6. September
South Seas Oddyssey	19. September
Air Force Delta II	26. September
Groove Adventure Rave	26. September
Eggo Mania	27. September
Fancy Pocket	27. September
Metal Gun Slinger	27. September
Super Mario Advance 3	September
Woody Woodpecker	September
Samurai Evolution	September
Banker Survival	10. Oktober
J-League Winning Eleven	10. Oktober
Kirby Star	Oktober
Tales of the World	Oktober
Donkey Kong: Coconut Crackers	3. Quartal
Sabre Wolf	3. Quartal

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Tetris Worlds	19. Juli
Gravity Games Bike	29. Juli
NCAA Football 2003	Juli
Aggressive Inline	6. August
Smuggler's Run: Warzones	6. August
Beach Spikers	13. August
NFL 2K3	13. August
NFL Blitz 2003	13. August
Top Gun: Combat Zones	13. August
Capcom vs. SNK 2	15. August
Disney's Magical Mirror	16. August
Barbarian	20. August

Erscheint demnächst:

MLB Slufest 2003	26. August
Rocket Power: Beach Bandits	26. August
Super Mario Sunshine	26. August
Super Monkey Ball 2	26. August
Kelly Slater's Pro Surfer	27. August
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Ende August
Turok: Evolution	1. September
NCCA College Football 2K3	3. September
Pacman Fever	3. September
Galleon: Island of Mystery	9. September
Freekstyle	10. September
Toxic Grind	10. September
Animal Crossing	20. September
Star Fox Adventures	23. September
Mat Hoffman's Pro BMX 2	24. September
Jimmy Neutron Boy Genius	25. September
Mortal Kombat: Deadly Alliance	30. September
NHL Blitz 2003	30. September
Vexx	17. Oktober
Blood Omen 2	31. Oktober
Mario Party 4	21. Oktober
Rayman Arena	Oktober
Monopoly Party	Oktober
Resident Evil Zero	Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Aggressive Inline	30. Juli
Dual Blades	30. Juli
V-Rally 3	30. Juli
Medal of Honor: Underground	15. August
Worms World Party	20. August

Erscheint demnächst:

Defender of the Crown	28. August
Smuggler's Run	29. August
Monster Force	30. August
Urban Yeti	30. August
FILA Decathlon	1. September
Yoshi's Island	23. September
Army Men: Turf War	September
Barbarian	September
Bonx Racing	September
Castlevania: Harmony of Dissonance	September
Driver 2 Advance	September
Kelly Slater's Pro Surfer	September
Spyro: Season of Flame	September
Virtua Tennis	September
WWE Road to Wrestlemania	8. Oktober
Game & Watch Gallery 4	28. Oktober

Super Mario

IMPORT TEST

Lange mussten die Fans warten. Wir unterzogen Marios allerneuestes **Jump&Run-Abenteuer** einem ausführlichen Check und sagen euch, ob sich die Wartezeit gelohnt hat.

N-ZONE HIT

Ganze sechs Jahre mussten japanische Videospieler auf ein neues Mario-Abenteuer warten. 1996 wurde der bisher letzte Teil der *Mario*-Serie im Land der aufgehenden Sonne veröffentlicht. Am 19. Juli dieses Jahres hatte die Wartezeit endlich ein Ende und Marios neuestes Abenteuer erschien für den GameCube. Doch kann *Super Mario Sunshine* an die geniale Qualität der früheren Abenteuer anknüpfen?

MARIO, WIE ER LEIBT UND LEBT

Regelmäßige N-ZONE-Leser wissen es bereits: *Super Mario Sunshine* orientiert sich sehr stark am Nintendo-64-Vorgänger *Super Mario 64* und ist eine Mischung aus Action-Adventure und Jump & Run. So steuert ihr Mario auch dieses Mal wieder durch aufwendige 3D-Welten und müsst durch das Lösen diverser Aufgaben Sterne sammeln. Was *Super Mario Sunshine* vom Vorgänger abhebt, ist vor allem die neue Wasserkanone, die Mario auf dem Rücken trägt. Diese Wasserkanone nutzt Mario, um die Gegend von Farbe zu säubern, mit der ein Unbekannter den Handlungsort des Abenteuers, eine idyllische Insel, verschmutzt hat. Das Spiel beginnt, kurz nachdem Mario auf der Insel gelandet ist. Der Spieler steuert den pummeligen Klempner durch ein Dorf. Durch im Dorf verteilte Portale reist Mario nun in die unterschiedlichen Regionen der Insel.

AUS ALT WIRD NEU Mario-Fans werden sich umstellen müssen. Es gibt nur wenige alte Feinde.

ZAUBERHAFT Einige Inselabschnitte sind einfach nur wunderschön.

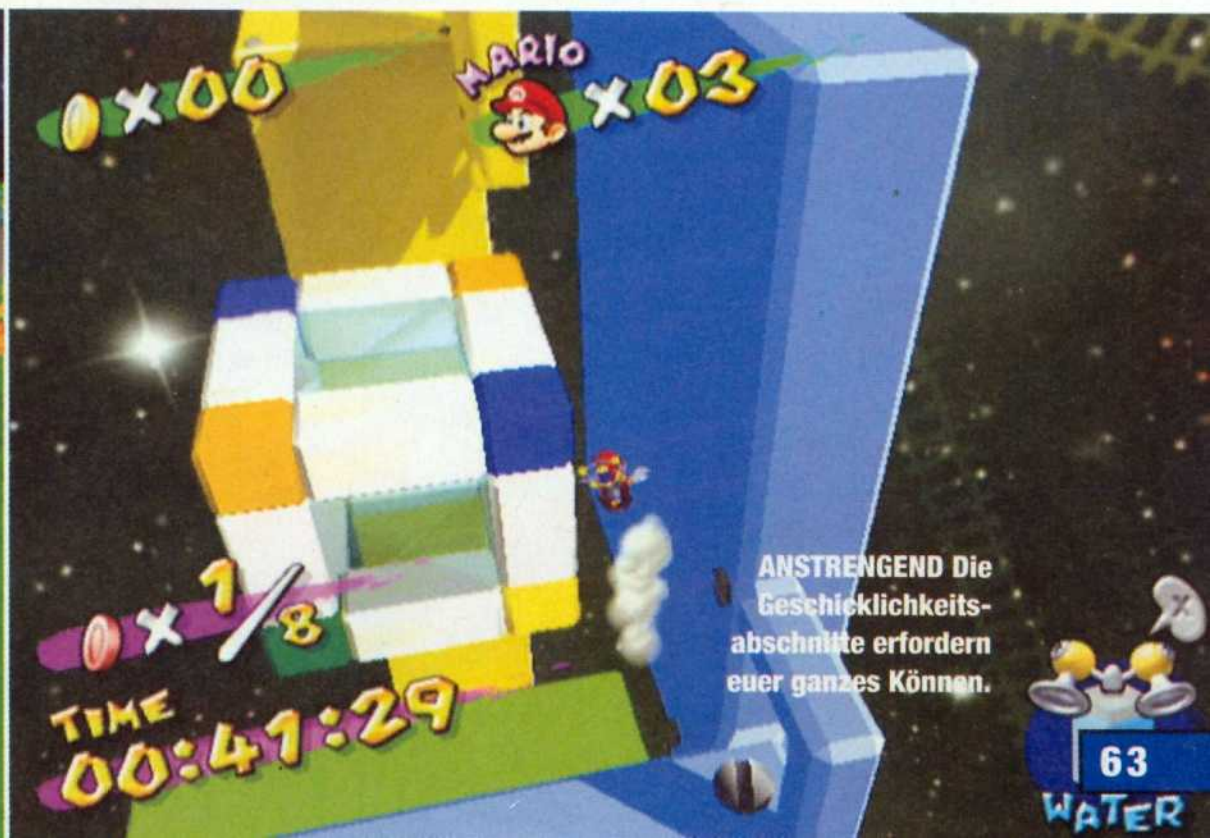
Sunshine

Zu Beginn des Spiels könnt ihr allerdings erst ein Portal nutzen. Habt ihr genügend Sterne gesammelt, öffnet sich die nächste Pforte. In jedem Abschnitt gibt es acht Aufgaben zu erledigen, so genannte Storys. So müsst ihr beispielsweise wie in *Super Mario 64* acht rote Münzen sammeln, Wettrennen gewinnen oder bestimmten Gegnern den Garaus machen. Für jede gelöste Aufgabe erhaltet ihr einen Stern. Zu Beginn jeder Story gibt euch eine kurze Videosequenz in Spielgrafik einen Hinweis darauf, wo ihr den nächsten Stern finden könnt. Zusätzlich zu den acht Storys pro Level bietet das Spiel weitere Sterne, die ihr aber erst nach gründlichem Durchforsten der Levels finden werdet. Berührt ihr einen Gegner oder fallt aus einer zu großen Höhe auf den Boden, verliert Mario Energie. Dank herumliegender gelber Münzen könnt ihr diese aber auch rasch wieder auffrischen. Sammelt ihr gar 50 gelbe Münzen, erhaltet ihr ein Extraleben. Und solltet ihr 100 Münzen zusammenbekommen, erwartet euch eine kleine Überraschung. Ab und an werdet ihr allerdings auch auf blaue Münzen treffen. Habt ihr zehn dieser Münzen in eurem Besitz, könnt ihr sie gegen einen Stern eintauschen.

TOLLE STEUERUNG

Mario steuert sich so gut wie eh und je. Sämtliche Kontrollen wurden perfekt an den GameCube-Controller angepasst. So lenkt ihr Mario mit dem Analogstick, während ihr mit A springen könnt. Neben dem normalen Sprung beherrscht Mario die aus *Super Mario 64* bekannten Wand-, Salto- und Dreisprünge sowie den neu hinzugekommenen Spinning-High-Jump. Mit dem Wandsprung könnt ihr, wie der Name schon sagt, von Wand zu Wand hüpfen. Beim Dreisprung hüpft Mario zweimal normal, beim dritten Mal deutlich höher. Um den Spinning-High-Jump zu nutzen, müsst ihr den Analogstick zunächst im Kreis drehen und dann A drücken. So kann Mario auch besonders hoch gelegene Vorsprünge erreichen. Mit Y könnt ihr euch die Gegend näher anschauen und mit dem C-Stick dreht und zoomt ihr die Kamera. Ist die Sicht auf Mario einmal versperrt, könnt ihr immer noch die Silhouette des Klempners erkennen. Das ist eine gute Idee, die euch aber nur begrenzt nützt, da ihr hinter einem Objekt nichts von der Umgebung erkennen könnt. Drückt ihr den R-Knopf, bleibt Mario stehen und aktiviert die Wasserkanone. Wenn ihr den Knopf nicht ganz durchdrückt, kann Mario sogar gleichzeitig laufen und schießen. Habt ihr die Gegend gereinigt, werdet

ECHT HEISS Dieser Ureinwohner ist offensichtlich etwas zu nah an die Lava gekommen.



ANSTRENGEND Die Geschicklichkeitsabschnitte erfordern euer ganzes Können.

INFO DIE GESCHICHTE

Wer ist Marios Gegenspieler?

SPOILER

Schließt man Super Mario Bros. 2 einmal aus, musste Nintendos Klempner in jedem Mario-Spiel die Prinzessin retten. Und in jedem dieser Abenteuer hatte Bowser seine Finger im Spiel. Doch wie ist das im neuesten Teil? Wer sich die Spannung nicht nehmen lassen möchte, sollte den folgenden Absatz lieber überspringen.

UNBEKANNT Wer steckt hinter den Farbattacken auf Dolphin Island?

Endlich können Mario und die Prinzessin Urlaub machen. Als Ziel gucken sich die zwei das idyllische Dolphin Island aus. Doch kaum sind die beiden auf der Insel angekommen, erleben sie eine böse Überraschung. Ihr Urlaubsparadies ist von Wandschmierereien verschmutzt sowie mit einer dicken Farbschicht überzogen. Da der Übeltäter wie Mario aussieht, wird der pummelige Klempner von einem Gericht dazu verdonnert, die gesamte Insel zu reinigen. Doch wer ist Marios neuer Gegenspieler über-haupt? Wie sich im Lauf des Spiels herausstellt, steckt Bowser Junior hinter den Farbattacken. Er möchte Mario hinter Gittern sehen und Mama Peach (im Englischen wird die Prinzessin Peach genannt) retten. Steckt Papa Bowser etwa doch hinter den Vorkommnissen? Alles wollen wir euch aber nicht verraten. Schließlich sollt ihr noch etwas zum Herausfinden haben, wenn das Spiel am 4. Oktober hierzulande erscheint.

RAFFINIERT Ist Mario verdeckt, seht ihr immerhin noch seine Silhouette.

ihr des Öfteren auf Inseleinwohner oder ganze Palmen stoßen, die unter einer dicken Farbschicht begraben wurden. Sogar komplette Landstriche schießen aus dem Boden, sobald ihr sie von der Farbe befreit habt. Doch ihr könnt mit Marios Wasserspritze nicht nur schießen. Auf Knopfdruck nutzt ihr die Wasserkanone auch als Jetpack. Damit kann Mario über kurze Distanzen fliegen, was euch ein zielgenaues Springen erheblich vereinfacht. In einigen Levels müsst ihr jedoch auf eure Wasserkanone verzichten. Diese Abschnitte zählen zu den schwierigsten Passagen im Spiel, da ihr hier exakt von Plattform zu Plattform springen und sämtliche Sprungvarianten einsetzen müsst. Ein Fehltritt bedeutet den Verlust eines Lebens. Allerdings ist das nicht allzu tragisch, da man selbst nach einem Game-over sämtliche Sterne behält und wieder in den Level einsteigen kann, in dem man „gestorben" ist.

WACHABLÖSUNG ?

Die Grafik von *Super Mario Sunshine* war im Vorfeld umstritten, denn die ersten veröffentlichten Screenshots hinterließen nicht den besten Eindruck. Doch wie das fertige Spiel zeigt, werden stehende Bilder der Optik von Marios neuestem Abenteuer kaum gerecht. So punktet *Super Mario Sunshine* vor allem mit den tollen Wassereffekten und der sensationellen Weitsicht. Nicht selten steht man einfach nur am virtuellen Strand und beobachtet die Sonne und wie sich die Wellen bewegen. Viele liebevolle Details wie Fußspuren in Sand und Farbe, Kondensstreifen von Flugzeugen am Himmel, umherfliegende Möwen sowie tolle Animationen von Freund und Feind lassen die Grafik sehr lebendig wirken. Allerdings gibt es auch Grund zum Meckern. So läuft die Grafik-Engine lediglich mit 30 Bildern in der Sekunde und nicht, wie von Nintendo versprochen, mit 60 Bildern. Ganz selten gibt

WIE ES SICH GEHÖRT Fällt Mario in der Farbe hin, macht er sich schmutzig.

DAS OBJEKT DER BEGIERDE Im Spiel werden Sterne „Shines " genannt.

WIEDERSEHEN Schön, dass Yoshi dabei ist. Leider wird er nicht konsequent genug genutzt.

1

2

3

es sogar mal einen kleinen Ruckler, der aber keine Auswirkungen auf die hervorragende Spielbarkeit des Titels hat. Negativ fällt auch – vor allem aus einer nahen Perspektive – die eine oder andere billige Textur auf. Da ist man von *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II* und *Eternal Darkness* schon deutlich Besseres gewohnt.

VARIABEL Ihr könnt mit der Wasserkanone nicht nur schießen (1), sondern sie auch zum Jetpack umfunktionieren (2). Des Weiteren könnt ihr mit ihr durchs Wasser heizen (3) oder euch auf hohe Gebäude katapultieren (4).

TECHNIK VOM FEINSTEN

Die Musik von *Super Mario Sunshine* bietet ein paar bekannte Lieder, wie den *Mario Bros.*-Titelsong, ansonsten aber vor allem viele neue Karibik-Themen, die gut zum Inselschauplatz passen. Allerdings ist es sehr beeindruckend, wie die Musik das Spiel unterstützt. Wie schon bei bekannten N64-Jump&Runs, etwa *Super Mario 64* und *Banjo-Tooie*, ist die Musik komplett interaktiv. Das bedeutet, je nachdem, wo ihr euch im Level befindet und welche Gegner sich gerade in eurer Nähe aufhalten, ändert sich die Musik. So haben beispielsweise eure Widersacher sowie Yoshi eigene Melodien, an denen ihr sie sofort erkennt. Eines muss aber gesagt werden: Die Melodien passen zwar gut zum Spiel – könn-ten allerdings nicht nach jedermanns Geschmack sein. Präsentiert wird der Sound übrigens in feinstem Dolby Pro Logic II. Besitzer von modernen Heimkinoanlagen kommen also voll auf ihre Kosten. Doch als Spieler freut man sich nicht nur über solch technische Schmankerln, sondern auch über die Ladezeiten. Behauptete Nintendo 1996 noch, dass man *Super Mario 64* in dieser Form aufgrund

BILLIG Teilweise sind die Texturen qualitativ sehr schlecht.

4

INFO VERKAUFSZAHLEN AUS JAPAN

Megahit oder Ladenhüter?

Fast jedes Spiel mit Mario als Hauptdarsteller wurde zum Klassiker. Demzufolge sind die Erwartungen an ein neues Mario-Spiel natürlich sehr hoch. Da der GameCube in Japan noch ein wenig vor sich hinkränkelt, hofft Nintendo auf einen Verkaufsschub durch Super Mario Sunshine. Wir präsentieren euch die ersten Verkaufszahlen aus dem Land der aufgehenden Sonne.

Vor dem 19. Juli, dem Tag an dem *Super Mario Sunshine* erschien, dümpelte der GameCube meist bei knapp 10.000 verkauften Einheiten pro Woche vor sich hin. Von der Xbox verkauften sich im Durchschnitt knappe 5.000 Einheiten pro Woche, während von der PlayStation 2 meist über 50.000 Einheiten wöchentlich über die Ladentheken wanderten. Schlecht steht Nintendo dennoch nicht da, da pro Woche circa 30.000 Game Boy Advance verkauft werden. Mit *Super Mario Sunshine* hofft Nintendo den GameCube-Absatz jedoch deutlich anzukurbeln. Die Chancen stehen auch gar nicht schlecht, war Marios neuestes Abenteuer doch regelmäßig ganz weit oben in den Most-Wanted-Charts platziert. Hinzu kommt, dass Mario in Japan einen Kultstatus genießt. Dessen ist sich natürlich auch die Konkurrenz bewusst. Aus diesem Grund veröffentlichte Sony einen Tag vor dem Verkaufsstart von *Super Mario Sunshine* eine limitierte PlayStation 2 sowie zahlreiche Neuerscheinungen. Die ersten Verkaufszahlen belegten, dass Sony knapp 100.000 PlayStation 2 absetzen konnte, während circa 30.000 GameCube über die Ladentheken wanderten. In der zweiten Woche sackten die PS2- und GC-Verkäufe allerdings wieder etwas ab. Allerdings hat *Super Mario Sunshine* bis zum 28.07. die Software-Charts angeführt und sich gut 400.000 Mal verkauft. Man darf also auf die weitere Entwicklung in Japan sehr gespannt sein.

HERAUSFORDERUNG Die ansonsten brillante Steuerung ist unter Wasser gewöhnungsbedürftig.

der schnellen Zugriffszeit nur auf einem Modul realisieren konnte, ist die Technik im Jahr 2002 natürlich wesentlich fortschrittlicher. Denn obgleich *Super Mario Sunshine* einen ähnlichen Levelaufbau wie der N64-Vorgänger bietet, kommt die GameCube-Version trotz optischen Speicherträgers komplett ohne Ladezeiten aus. Dieser Umstand ist gar nicht hoch genug einzuschätzen und trägt viel zum Spielfluss bei.

SCHWACHSTELLEN

Obwohl *Super Mario Sunshine* in vielen Punkten das typische Nintendo-Qualitäts-Niveau erreicht, ist das Spiel nicht perfekt. Einer der Hauptkritikpunkte ist definitiv die Kamera. Hat man Mario in den meisten Spielsituationen noch gut im Blick und somit perfekt unter Kontrolle, gibt es andererseits auch einige kritische Situationen, die für Frustanfälle sorgen. Da die Kamera über keine eigene Intelligenz verfügt, ist es die Aufgabe des Spielers, die Kamera nachzujustieren. Speziell in den Geschicklichkeitsabschnitten, in denen es auf exaktes Springen ankommt, hat man aber meist gar nicht die Zeit dazu. Des Weiteren bleibt

WITZIG Yoshi bespuckt den Inselbewohner, der sich zu Recht beschwert.

NETTER GRAFIKEFFEKT In der Hitze flimmert die Optik.

ANSPRUCHSVOLL Rote Münzen sammeln gehört zu den schwierigeren Aufgaben im Spiel.

VIELARMIG Gegen dieses Krakenwesen müsst ihr im zweiten Inselabschnitt antreten.

ABSOLUT UNTERHALTSAM Mario steigt in eine Achterbahn und kämpft gegen einen Zwischenboss.

BEKANNT Mario kann Feinde auch besiegen, in dem er auf sie draufspringt.

die Kamera gelegentlich an Wänden hängen oder versucht, den Weg des Spielers vorauszuahnen, so dass man die Kamera nie richtig positionieren kann. In Kombination mit den teilweise sehr anspruchsvollen Geschicklichkeitspassagen kann das Spielvergnügen so gelegentlich in Frust übergehen. Dennoch ist man meist motiviert, es weiter zu probieren. Hat man den Abschnitt dann doch geschafft, kann man sich umso zufriedener zurücklehnen. Negativ fällt aber weiterhin Folgendes auf: So fantasievoll die einzelnen Levels auch gestaltet wurden, die Aufgaben in den einzelnen Levelabschnitten wiederholen sich häufig. Da ist man aus *Super Mario 64* schon mehr Abwechslung gewohnt. Auch Yoshi kommt in *Super Mario Sunshine* keine große Bedeutung zu. Der kleine Drache darf lediglich in einigen Aufgaben sein Können demonstrieren.

MISSION ERFÜLLT

Trotzdem kann *Super Mario Sunshine* in vielen Bereichen die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen. Geübte Spieler werden nach etwa 30 Spielstunden und etwas mehr als 60 Sternen den Abspann sehen. Wer jedoch alle 120 Sterne erspielen möchte, ist noch wesentlich länger beschäftigt. Schließlich sind die einzelnen Level auch deutlich größer als im N64-Vorgänger. Ungeduldige Spieler sollten jedoch erst einmal Probe spielen. Denn während man viele Sterne relativ flott gesammelt hat, nehmen andere Aufgaben viele Spielstunden und zahlreiche virtuelle Leben in Anspruch. Aber an einer Tatsache gibt es einfach nichts zu rütteln: *Super Mario Sunshine* macht verdammt viel Spaß!

FABIAN SLUGA

ÜBER DEN WOLKEN Da sich der Vogel dreht und wendet, ist es gar nicht so einfach, sich festzuhalten.

IMPORT-TEST
SUPER MARIO SUNSHINE

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 7 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	8 Inselregionen
Internet:	www.supermariosunshine.com
Sprache: **Jap. Texte**	Störfaktor Sprache: **Gering**
Hersteller: **Nintendo**	Europa-Termin: **4. Oktober**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	85%	92%	**91%**

IMPORT JAPAN

„Mario wird den hohen Erwartungen gerecht und beschert uns **ein echtes GameCube-Highlight!**“

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
ist gespalten.

Als alter Mario-Fan war ich ziemlich auf die GC-Version gespannt – und irgendwie bin ich enttäuscht sowie begeistert gleichermaßen. Die Wasserkanone als neues Spielelement funktioniert wunderbar. Die Idee, dass man Marios Silhouette sieht, ist super. Auch die Wassereffekte und die Steuerung sind tadellos. Jedoch hätte ich mir in manchen Spielsituationen etwas mehr Abwechslung gewünscht. So muss man im Prinzip in jedem Inselabschnitt meist ähnliche Aufgaben lösen. Tolle Ideen wie Marios Ritt auf der Achterbahn oder dass man Yoshi einsetzen muss, um bestimmte Sterne zu finden, gibt es leider zu selten. Eine in früheren *Mario*-Abenteuern traditionelle Eiswelt findet sich aufgrund der Inselthematik auch nicht wieder. Nichtsdestotrotz ist *Mario Sunshine* ein klasse Spiel, in dem es wieder haufenweise Geheimnisse zu entdecken gibt. Trotz des etwas höheren Schwierigkeitsgrades gegenüber *Super Mario 64* ist es ein Muss für jede GC-Sammlung. Wer bisher allerdings nichts mit Mario anfangen konnte, wird auch mit dem neuesten Teil nicht glücklich werden.

IMPORT TEST

N-ZONE HIT

Beach Spikers

Gut gebaute Frauen in **engen Bikinis und große Bälle**. Gibt es was Schöneres als Beachvolleyball?

Böse Zungen behaupten, Männer würden sich Damenvolleyball nur deshalb anschauen, um sich an den wohlgeformten Sportlerinnen in ihren knappen Outfits zu ergötzen. Dabei sollten doch die spektakulären Ballwechsel im Mittelpunkt stehen. *Beach Spikers* von Sega bietet das Beste von beiden. Bei der Auswahl eines von insgesamt 16 Damenduos sollte man sich nicht nur vom Aussehen der durchtrainierten Amazonen blenden lassen. Während die Chinesinnen beispielsweise defensiv sehr stark sind und bis zum Umfallen kämpfen, hapert es bei den aparten Französinnen an der Verteidigung. Dafür haben die Damen aus Frankreich knallharte Schmetterbälle im Repertoire. Ausgeglichen und solide zeigt sich das deutsche Team, während die Superstars aus Brasilien oder den USA in nahezu allen Belangen der Konkurrenz überlegen sind. Ähnlich wie bei *Virtua Tennis* verbindet *Beach Spikers* eine simple Steuerung mit anfangs ungeahnter Spieltiefe. So habt ihr bald mit der A-, B-Taste und dem Analogstick alle Feinheiten des Spiels heraus. Die packenden Ballwechsel bieten fiese Stoppbälle, butterweiche Lobs, knallharte Schmetterbälle auf die Linie und Punkte per Block. Was anfangs wie ein pures Arcade-Spielchen für zwischendurch anmutet, entpuppt sich als Sportspiel, bei dem man nur mit der richtigen Taktik das gegnerische Team bezwingt. Die World Tour sorgt dafür, das auch Einzelspielern längerfristig Motivation geboten wird. In diesem Modus bastelt ihr euer eigenes Damenduo. Entgegen dem Arcade-Modus steuert man hier allerdings immer nur eine Spielerin, die andere Amazone agiert komplett selbstständig. Durch die Teilnahme an diversen Turnieren sammelt

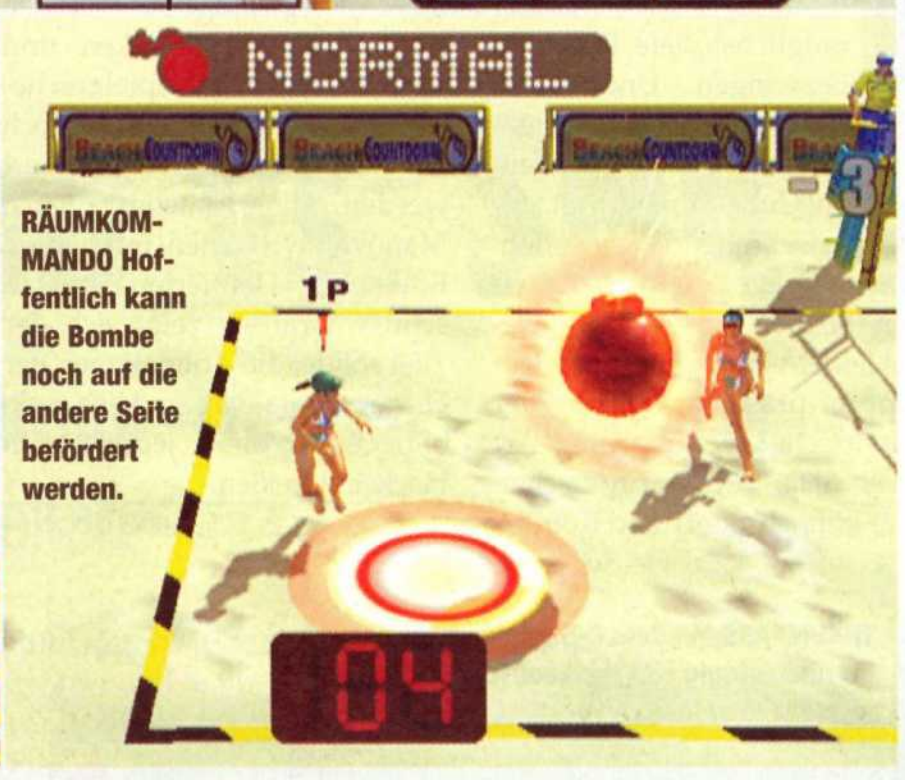
Evolution

PlayStation.2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE™

Turok™ and Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment.
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH,
Leuchtenbergring 20, D-81677 München.
All rights reserved.

BECKER-HECHT Die feurige Spanierin erreicht den Schmetterball durch einen beherzten Sprung.

SCHOKOLADENSEITE Die Volleyball-Spielerin zeigen sich stets von ihrer besten Seite.



RÄUMKOMMANDO Hoffentlich kann die Bombe noch auf die andere Seite befördert werden.

man Punkte, mit denen die anfangs recht bescheidenen Fähigkeiten der Mitspielerin verbessert werden können. Versemmelt die CPU-Schönheit zu Beginn der Karriere noch leichte Schmetterbälle und verpatzt diverse Annahmen, agiert sie später immer besser. In Matchpausen besteht die Möglichkeit, die Leistungen der Newcomerin durch aufmunternde Worte oder eine gesalzene Standpauke zu beeinflussen. Die Grafik punktet durch wunderschöne Animationen, nette Details wie aufspritzenden Sand und eine dynamische Kamera, bei der man das spannende Geschehen am Strand stets bestens überschauen kann. Nette Dreingabe sind drei Minispielchen, bei denen die anmutigen Strandschönheiten unter anderem mit einer Bombe anstatt einem Ball spielen.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Jens Quentin
hat Sand in der Hose.

Während anfangs nur die heißen Kurven der Sportlerinnen locken, überzeugt *Beach Spikers* auch langfristig durch eine geniale Mischung aus einfachem Gameplay und überzeugender Spieltiefe. Gerade im Vierspielermodus entwickeln sich unglaublich spannende Matches mit allem, was Beach-Volleyball ausmacht. Da wird geschmettert, geblockt und nach dem Ball gehechtet, dass es eine wahre Freude ist. Wer *Virtua Tennis* mag, sollte den Damen von *Beach Spikers* keinen Korb geben.

IMPORT-TEST
BEACH SPIKERS

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	6 Spielmodi
Internet:	www.sega-am2.co.jp/beachspikers
Sprache: **Japanisch**	Störfaktor Sprache: **Mittel**
Hersteller: **Infogrames**	Europa-Termin: **12. September**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	66%	87%	85%

IMPORT JAPAN

„Knackige Mädels, packende Ballwechsel und genialer Mehrspielermodus. Ein Hit nicht nur für Machos!"

Konami bringt **Fun-Fußball** mit den Disney-Charakteren auf den GameCube.

Disney Sports Soccer

Nachdem Donald, Micky, Minnie, Goofy und Co. bereits seit Jahren Millionen Fans in aller Welt mit ihren Comic-Abenteuern begeistern, will sich die illustre Disney-Riege nun auch im Sport-Sektor einen Namen machen. Den Anfang der Disney-Sports-Serie, die ein Skateboard- und ein Football-Spiel beinhaltet, macht *Disney Sports Soccer*. Die Teams, bei denen oben genannte Charaktere gegen den Ball treten, unterscheiden sich in den Bereichen Kraft, Schnelligkeit und Technik. Während Micky und sein Team in allen Bereichen ausgeglichen sind, hat Kater Karlo zwar viel Power, dafür poltert er schwerfällig über den Platz. Donald rennt mit seinem unwiderstehlichen Watschelgang allen davon, dafür ist er kein begnadeter Techniker. Im Dream Cup greift ihr mit einer von acht Mannschaften nach dem Pokal. Beim Challenge Cup geht es darum, nacheinander möglichst viele Teams zu bezwingen. Unter dem Menüpunkt Collection besteht unter anderem die Möglichkeit, die GameCube-Version mit der GBA-Umsetzung zu verbinden. Aufgrund der japanischen Zeichen blieben uns weitere Details leider verborgen. Nach dem Anpfiff präsentiert sich der actionreiche Kick als eine Art *Soccer Slam* für Warmduscher. Zwar können Goofy und Konsorten auch austeilen, die (selten geahndeten) Regelwidrigkeiten beschränken sich allerdings auf eher harmlose und somit kindgerechte Schubser oder Grätschen. Ansonsten haben die Kicker leider nur die Grundausstattung eines Fußballers verpasst bekommen. Die Spielzüge beschränken sich auf Pässe, Flanken und Schüsse, wobei das Spielgeschehen weder vor Spieltiefe noch vor Rasanz strotzt. Aufgelockert werden die Matches durch Manöver wie einen mit netten Effekten präsentierten Spezialschuss. Grafisch zeigt sich der Titel solide, die Animationen der Disney-Charaktere sind liebevoll, ohne einen dabei jedoch vom Hocker zu reißen.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT OK

Jens Quentin
hasst Standfußball.

Die Grundidee von *Disney Sports Soccer* ist zwar nicht schlecht, jedoch hat man alle Elemente des Spiels in anderen Titeln schon einmal besser umgesetzt gesehen. Die behäbigen Spielzüge werden schnell eintönig und auch die technische Seite ist nicht mehr als durchschnittlich. Was bleibt, ist vor allem ein Spiel für junge Disney-Fans, denen es nicht so sehr auf einen spielstarken Fußballtitel, sondern auf einen unkomplizierten Fun-Kick mit ihren Lieblingen ankommt.

IMPORT-TEST
DISNEY SPORTS SOCCER

Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	3 Spielmodi
Internet:	www.konami.de
Sprache: Engl./Japanisch	Störfaktor Sprache: Mittel
Hersteller: Konami	Europa-Termin: November
Besonderheiten: Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	66%	69%	**62%**

IMPORT JAPAN

„In allen Belangen **durchschnittlicher Fun-Kick für junge Sportsfreunde** und ausgesprochene Disney-Fans"

ARTIST Trotz seiner Leibesfülle setzt Kater Karlo zum Kabinettstückchen an.

TRAUMPASS Mit dem C-Stick könnt ihr unabhängig von der Laufrichtung die Passrichtung bestimmen.

FERNSCHUSS Donald hat in der Verlängerung die Entscheidung auf dem Plattfuß.

BOLLWERK Wie soll man bitte an dieser Mauer vorbeikommen?

MISSMATCH Bei Kopfbällen sieht die Hintermannschaft der kleinen, wuseligen Mäuse schlecht aus.

DANCE! Jede Mannschaft hat ihre ganz eigene Art, Tore zu feiern.

GRUSELIG Morrigan aus der Dark-Stalkers-Reihe versucht euch mit ihren Zauberkräften zu verwirren.

RABATZ Wenn ihr die Finger vom C-Stick lassen könnt, ergeben sich äußerst spannende Kämpfe.

BEKANNT Guiles Sonic Flash Kick hat Videospielgeschichte geschrieben und ist immer noch effektiv.

MÄCHTIG Bei besonders heftigen Spezial-Angriffen entfesselt der GameCube ein wahres Effekt-Inferno.

Capcom vs. SNK 2

Der Kampf der **Bitmap-Titanen** geht nun auf dem GameCube weiter.

AUS DIE MAUS Die Special Moves sind sehr gut in Szene gesetzt.

Mit *Capcom vs. SNK 2* erscheint jetzt das erste Bitmap-Beat-'em-Up für Nintendos GameCube. Im Gegensatz zu 3D-Keilereien wie *Bloody Roar* handelt es sich bei Capcoms neuester Veröffentlichung um eine reine 2D-Prügelei. Die Hintergrundgeschichte ist hierbei völlig nebensächlich, denn im Kern geht es darum, vor knallbunten Hintergründen eure Kontrahenten niederzukämpfen. Bei der Figurenauswahl wurde diesmal nicht gekleckert, sondern geklotzt. Sämtliche Kämpfer aus alten SNK- und Capcom-Prügelspielen sind vertreten. Abhängig vom Spielmodus wählt ihr bis zu drei Kämpfer, entscheidet euch für eure bevorzugte Spielweise (Groove) und tretet in den Ring. Gekämpft wird so lange, bis jeder Kämpfer eines Teams k. o. gegangen ist. Grafisch bietet der Titel gewohnte Bitmap-Kost. Detaillierte Hintergründe, gut animierte Kämpfer und zahlreiche kleine Spezial-Effekte reizen den GameCube zwar nicht aus, sorgen aber für angenehmes Old-School-Flair. Spielerisch wird ebenfalls kaum Neues geboten. Mithilfe der unzähligen Spezial-Attacken schleudert ihr eurem virtuellen Gegner Feuerbälle um die Ohren oder beharkt ihn mit Hurricane-Kicks. Trotz der gelungenen Grafik und der Unzahl an Kämpfern hat *Capcom vs. SNK 2* einen entscheidenden Nachteil: die merkwürdige Steuerung. Mit dem Analog-Stick bewegt ihr die Figur, die einzelnen Schläge und Tritte werden über die Buttons ausgelöst. Aber anstatt die Special Moves durch Kombinationen von Stickbewegung und Knöpfen auszuführen, müsst ihr den C-Stick einsetzen. Je nachdem, in welche Richtung ihr den gelben Stick drückt, werden unterschiedliche Angriffe ausgelöst. Hierdurch wird das Spiel so simpel, dass es völlig genügt, ständig den gelben Stick in eine Richtung zu drücken, um zu gewinnen. Natürlich lässt sich auch eine klassische Digitalsteuerung einstellen, was wir aber aufgrund der seltsamen Knopfbelegung niemandem wirklich empfehlen können. Wer allerdings die Finger vom C-Stick lassen kann, erhält einen Bitmap-Prügler, der durch seine unzähligen Charaktere für hohe Dauermotivation und Abwechslung sorgt.

H.E./JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **OK**

Jens Quentin
verflucht die Steuerung.

Schade, hier wurde eine echte Chance vergeben, einen klassischen 2D-Prügler auf dem GameCube aufleben zu lassen. In Sachen Grafik und Umfang gibt's nichts zu motzen, allerdings lässt die Steuerung sehr zu wünschen übrig. Durch die Möglichkeit, mit dem C-Stick Spezialattacken auszuführen, geht dem Titel viel an Spieltiefe und Motivation verloren. Selten war es nämlich so einfach, die Prügelknaben der Serie ins Reich der Träume zu schicken. Wer mit diesem Gameplay-Manko leben kann, sollte mal Probe prügeln.

IMPORT-TEST

CAPCOM VS. SNK 2

Genre:	1-2
Spieler:	Beat 'em Up
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	3 Spielmodi
Internet: **www.capcom.com**	
Sprache **Japanisch**	Störfaktor Sprache **Mittel**
Hersteller **Capcom**	Europa-Termin **Nicht bekannt**
Besonderheiten: **Inklusive Memory Card**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	62%	65%	64 %

IMPORT JAPAN

„**Umfangreicher Bitmap-Prügler** mit zweckmäßiger Grafik, aber verhunzter Steuerung"

Super Ghouls'n Ghosts

Kämpft als **Ritter** mit einer Vorliebe für Herzchen-Unterwäsche gegen die Mächte des Bösen.

Ritter Arthur hat's nicht leicht. Immer wenn sich der Charmebolzen der holden Weiblichkeit nähern will, kommt etwas dazwischen. So auch dieses Mal: Kaum ist seine angebetete Prinzessin zu einem Mitternachts-Date auf den Burgzinnen erschienen, wird sie auch schon von einem schleimigen Ghoul entführt. Selbstverständlich lässt sich Arthur dies nicht gefallen und macht sich sofort auf die Socken, um den Finsterlingen zu zeigen, wer die (Unter-)Hosen anhat. Leider gestaltet sich das Vorhaben wesentlich schwieriger als erwartet, denn Zombiehorden, Gargoyles und Höllenhunde warten nur darauf, Arthur zu vernichten. Das in der klassischen 2D-Ansicht ablaufende Spiel beginnt auf einem verfallenen Friedhof, führt euch über ein Geisterschiff, durch unwegsame Gletscherlandschaften und Burgruinen direkt ins Herz der Phantomzone, wo sich Sardius, der Imperator des Bösen, mit Arthurs kleiner Freundin vergnügen will. Neben der Möglichkeit, Feinden mit einem beherzten Doppelsprung auszuweichen, besitzt der Ritter ohne Furcht und Tadel ein Schwert, das als Wurfwaffe eingesetzt werden kann. Andere Waffen, wie Dolche, Äxte und Fackeln oder gar magische Rüstungen, befinden sich in sporadisch auftauchenden Schatzkisten. Technisch hat das Remake des 1991 erschienenen SNES-Krachers einiges zu bieten. Lustige Animationen, stimmungsvoll designte Levels und ein paar nette Mode-7-Effekte lassen zusammen mit dem guten Sound echte Gruselatmosphäre aufkommen. Leider krankt auch die Neuauflage am Capcom-typischen Schwierigkeitsgrad. Unfaire Stellen verwandeln die Hüpfspiel-Lust schnell in eine frustige Angelegenheit. Neben der normalen Version befindet sich auch ein Arrange-Mode auf dem Modul, an dem sich aber wirklich nur hartgesottene Profis versuchen sollten.

H.E./JEAN-REINER JUNG

SCHATZKISTEN Der Zombie trägt ein nettes Extra für euch rum.

GEMEINGEFÄHRLICH In der Flammenhöhle muss jeder Sprung wohl überlegt sein.

DICKER MOPS Dieser Wald wird von einem Riesenoger bewacht.

GEISTERSCHIFF Der Klabautermann hält euch in seinem Bann.

IMPORT-TEST
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Genre:	Action
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	8 Level

Internet: **www.capcom.com**

Sprache	Störfaktor Sprache
Japanisch	**Gering**
Hersteller	Europa-Termin
Capcom	**20. September**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	83%	82%	**81%**

IMPORT USA

„Gelungenes Remake des Klassikers mit hohem Schwierigkeitsgrad, der schnell für Frust sorgt"

MEIN FAZIT GUT

Jean-Reiner Jung
spukt herum.

Mit *Super Ghouls'n Ghosts* hat ein weiterer Klassiker seinen Weg auf Nintendos GBA gefunden. Die perfekte Umsetzung bietet alles, wonach der Jump&Run-Fan sich sehnt, und hat auch nach elf Jahren nichts von ihrem Charme verloren. Leider haben es die Programmierer von Capcom versäumt, den hammerharten Schwierigkeitsgrad ein wenig auszubügeln, weswegen Ritter Arthur und Co. ein N-ZONE-Hit leider verwehrt bleibt.

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube Memory Card gratis.

Eine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORY CARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit Memory Card bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne Memory Card unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube Memory Card (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

HARDWARE

SEHR GUT Dieser Controller ist fast so gut wie das Nintendo-Original.

Analog Controller

CONTROLLER Vom hässlichen Entlein zum stolzen Schwan!

BigBen hat es geschafft und sackt hiermit den ersten Hitstern für den Controller eines Drittherstellers ein. Den haben sich die BigBen-Leute aber auch redlich verdient. Der Analog Controller erfüllt nämlich genau die Voraussetzung, die wir in Ausgabe 05/2002 aufgestellt haben: Er ist genauso gut wie das Original-Pad von Nintendo und Leute mit größeren Händen finden ihn vielleicht sogar noch einen Tick besser. Der Analog-Stick wurde übrigens vom Vorgänger-Modell (Test in Ausgabe 05/2002) übernommen und steuert sich haargenau so. Meckern könnte man nur über die leicht wackelige Verarbeitung der Knöpfe und das zu kurze Kabel. Solltet ihr auf der Suche nach einem sehr guten Zweitcontroller sein, dann ist der BigBen Analog Controller die erste Wahl. **(jrj)**

TEST
ANALOG CONTROLLER

Hersteller:	BigBen
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

Extras: **Dauerfeuer, Zeitlupe**

Design:	SEHR GUT
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

Brooklyn Booster 5000

LENKRAD Kleines Update bei der Lenkrad-Referenz

Dieses Lenkrad hatten wir ja in unserem großen Hardware-Special in der letzten Ausgabe vorgestellt und jetzt meldet es sich erneut zum Test an. In der aktuell überarbeiteten Version haben die Jungs von Brooklyn nämlich noch eine Programmierfähigkeit eingebaut. Damit könnt ihr die Tasten frei belegen und so manche hanebüchene Steuerung an den Booster 5000 anpassen. Ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben. Von allen Lenkrädern hat das Brooklyn-Rad nach wie vor das beste Handling und sorgt besonders bei *Burnout* für netten Raserspaß. **(jrj)**

TEST
BROOKLYN BOOSTER 5000

Hersteller:	Brooklyn
Typ:	Lenkrad
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 60,-

Extras: **Tasten frei belegbar**

Design:	GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG

SEHR GUT

FREIE TASTENWAHL
Jetzt könnt ihr die Knöpfe frei belegen.

BigBen RGB-Kabel

TEST
BIGBEN RGB-KABEL

Hersteller:	BigBen
Typ:	RGB-Kabel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 8,-

Extras: **Cinch-Ausgänge für Audio und Video**

Verarbeitung:	GUT
Bildschärfe:	OK
Farbtiefe:	SEHR GUT

GESAMTWERTUNG

GUT

RGB-KABEL **Ein grundsolides RGB-Kabel**

Damit wäre das halbe Dutzend an funktionierenden RGB-Kabeln komplett! Die Strippe von BigBen ist überraschenderweise nicht nur die günstigste auf dem Markt, sondern kann auch mit den Features der Mitbewerber absolut mithalten und bietet genauso wie die Konkurrenz separate Audio- und Videoausgänge. Leider hapert es bei diesem Kabel ein wenig an der Farbtiefe und der Weißwert ist zu hoch. Allerdings ist die Bildqualität immer noch besser als die des Originalkabels von Nintendo. **(jrj)**

GÜNSTIG Das BigBen-Kabel gibt es schon für 8 Euro.

INFO HARDWARE-NEWS

1.019 Speicherblöcke und ein Haken

Jean-Reiner Jung

BigBens Mega Memory 16X hat mit ihren 1.019 Speicherblöcken für einiges Aufsehen gesorgt. Allerdings erreichten uns nach dem Test in der letzten Ausgabe sehr viele Beschwerden, dass sich die Karte überhitzt und Daten verloren gehen. Das ist sehr merkwürdig, denn unser Testmuster arbeitet perfekt. Eine Nachfrage bei BigBen brachte des Rätsels Lösung: Ein Produktionsfehler in einer bestimmten Serie sorgt für die Überhitzung und den Datenverlust. Inzwischen hat der Hersteller auch reagiert, sämtliche Karten vom Markt genommen und durch neue ersetzt. Wer dennoch eine fehlerhafte abbekommen hat, kann diese natürlich umtauschen. **(jrj)**

TFT Screen

SCHWACHES BILD Wann kommt endlich ein anständiger Flatscreen raus?

FLATSCREEN **Nichts Neues an der Flatscreen-Front!**

Es ist irgendwie zum Haareraufen. Mit dem TFT Screen von Logic 3 haben wir mittlerweile den dritten Flatscreen im Test und es ist immer noch kein annehmbares Bild zu erkennen. Das größte Problem liegt dabei im Weißwert. Der Hoth-Level von *Rogue Leader* oder die Pisten von *Dark Summit* sind bei solchen überstrahlenden Weißwerten so gut wie unspielbar. Wer aber dennoch sein Geld für einen Flatscreen ausgeben möchte, kann wegen der akzeptablen Tonqualität diesen Monitor in die engere Wahl ziehen. **(jrj)**

TEST
TFT SCREEN

Hersteller:	Logic 3
Typ:	Flatscreen
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 150,-

Extras: **Keine**

Bildqualität:	SCHWACH
Tonqualität:	OK

GESAMTWERTUNG

SCHWACH

MicroCON Pad

CONTROLLER **Liebling, ich habe den Controller geschrumpft!**

Nein, nicht so voreilig. Wir testen hier nicht zum dritten Mal den Cubicon-Controller von MadCatz. Dieses Mal hat sich nämlich die kleinere Variante namens MicroCON in unserem Testlabor eingefunden. Das Teil hat in etwa nur die halben Ausmaße seines großen Bruders und liegt trotzdem sehr gut in der Hand. Wer zu seiner kleinen Konsole das passende Pad sucht, sollte diesen Controller mal anspielen. **(jrj)**

TEST
MICROCON PAD

Hersteller:	MadCatz
Typ:	Controller
Termin:	Oktober
Preis:	Ca. € 25,-

Extras: **Makros, kleinere Ausgabe des Cubicon-Pads**

Design:	SUPER
Verarbeitung:	SEHR GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTW

GUT

MINI-ME Das MicroCON-Pad sieht aus wie der Cubicon-Controller.

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Analog Controller	BigBen	Ca. € 25,-	Sehr Gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover-Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cubicon Pad	MadCatz	Ca. € 25,-	Sehr Gut
Lenkräder			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr Gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
Pro Racer	Gamester	Ca. € 40,-	OK
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	ca. € 12,-	Sehr gut
RGB-Kabel	BigBen	ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Mega Memory 16X	Big Ben	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Gewalttätig

Hallo N-ZONE,
ich bin ein großer *Zelda*-Fan und möchte deshalb auch meine Meinung zum neuen Look abgeben. Ich finde es schlicht und einfach sehr schade, was aus Link geworden ist. Mit dem hohen Alter von 41 Jahren und allen *Zelda*-Spielen und der dazugehörenden Hardware habe ich mir den GameCube nur gekauft, weil ich glaubte, jetzt kommt das Super-*Zelda*-Spiel. *Zelda – Ocarina of Time* (N64) war doch sooo schön. Tja, man wird es leider nicht ändern. Ich glaube fast, dass das Spiel *Starfox Adventures* sonst wohl keine Chance hätte. Ich bin schon enttäuscht über diese Entwicklung. Nun noch zum Thema „Gewaltspiele". Bei den Bildern von *Castlevania* und *Resident Evil* muss ich schon tief durchatmen. So etwas kommt mir nicht ins Haus. Vor allem jetzt nicht mehr, wo ich vor sieben Monaten unsere Tochter zur Welt gebracht habe. Sie soll mit den ja sooo zuckersüßen Spielen wie *Banjo-Kazooie* aufwachsen. Nun sind ja zum Glück die Geschmäcker verschieden. Jeder soll spielen, was ihm gefällt, solange daraus keine Gewalt hervorgeht. Spiel ist Spiel und nicht die Realität!
Mit freundlichen Grüßen

Gisela Wirth (Spiele-Mama und ich steh dazu)

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
zunächst erst einmal ein dickes Lob für euren gelungenen Relaunch der N-ZONE, sie ist endlich erwachsen geworden. Nun zu meinen Fragen: Könntet ihr bitte bei Ego-Shootern wie *Turok Evolution* oder *TimeSplitters 2* explizit darauf hinweisen, wenn die deutsche Version extrem entschärft wurde, also z. B. relative harmlose Blutflecken, wie sie es bei einem gewissen indizierten Bond-Shooter gibt, einfach weggelassen werden. Ich bin zwar kein Fan vom Abschießen diverser Körperteile, aber Blutflecken müssen einfach sein. Denn ist es nicht total unrealistisch, wenn man einen Gegner mit einer Schrotflinte aus zwei Metern Entfernung über den Haufen schießt und er zumindest optisch keinen einzigen Kratzer hat?!

Andre Höhn

N-ZONE: *Das Thema Gewalt in Videospielen ist zurzeit aktueller denn je. Nach dem Amoklauf von Erfurt steht die Computer- und Videospiele-Szene unter besonderer Beobachtung und Verantwortung. Wir denken zwar auch, dass man Computer- und Videospiele nicht allein zum Sündenbock machen kann – dafür spielen einfach auch andere viel entscheidendere Faktoren wie die Erziehung und das soziale Umfeld eine Rolle –, dennoch stehen auch wir übermäßiger Gewalt in Videospielen kritisch gegenüber. Spiele wir Perfect Dark oder 007 – Agent im Kreuzfeuer zeigen, wie man auch ohne übertriebene Gewaltdarstellung viel Spielspaß erzeugen kann. Falls es aber Unterschiede zwischen der NTSC-Fassung und der PAL-Version gibt, weisen wir natürlich darauf hin. Übrigens, auch die Japaner haben mit der Zensur zu kämpfen. Ähnlich wie beim neuen Jugendschutzgesetz in Deutschland soll es in Japan eine Alterseinstufung für Spiele geben. Somit würde es für Spiele wie Biohazard Zero (hier zu Lande wird der Titel Resident Evil Zero heißen) den finanziellen Ruin bedeuten, eine Einstufung ab 18 Jahren zu bekommen. Die Biohazard-Serie wird nämlich laut Studien zum größten Teil von Jugendlichen gekauft.*

ToeJam&Earl

Hi ihr genialen Menschen, die hinter N-ZONE stecken!
Ich lasse mal das mit der Lobrederei, sonst hebt ihr noch ab und werdet auch noch eitel! So, and now, wie sollte es auch sein, ein paar Hot Questions:
1. Warum macht Sega gerade für die Xbox ein *ToeJam&Earl*-Spiel und nicht auch für den GameCube? Warum will man uns mit diesem Vorbehalt strafen? Oder wisst ihr mehr, ob Sega auch auf den GameCube die beiden Aliens zum dritten Mal tanzen lässt? (Give me Five!)
2. Was macht eigentlich David Perry? Ich habe gehört, dass Shiny aufgekauft wurde, er aber trotzdem noch der Präsi sein soll! Ich hoffe, er tüftelt mal wieder an einem guten Konsolenkracher!
3. Zum neuen Nintendo-Präsidenten: Klasse statt Masse okay, aber wenn ich für ein Klassespiel ein halbes Jahr warten muss, wechsle ich doch lieber auf eine Konsole, wo ich eine große Auswahl habe. Sorry! Ich hoffe, er meinte das nicht so ernst, ich will kein zweites N64-Waterloo erleben!
4. Habe ich schon gesagt, dass der GameCube echt geil aussieht? Ich finde ihn klasse!
5. Wann kommt *Sonic Adventure* Teil 1? Auf dieses Schmankerl freue ich mich besonders! Wird auch *Shenmue* auf dem GameCube erscheinen?
6. Na pfuhh, bei *Zelda* bin ich skeptisch! Aber wahrscheinlich muss man das Spiel spielen, um es zu genießen und verstehen zu können!!
7. *Resident Evil* wird doch wie geplant erscheinen? Da ich aus Österreich bin, hoffe ich, dass bei uns *Resident Evil* nicht verstümmelt wird, um es marktauglich zu machen! Das ist sowieso lächerlich, aber ganz ohne blutende Zombies macht das Game nur den halben Spaß! (PS: Ich spiele gerne Ballerspiele, bin aber weder geisteskrank noch verdorben, ich finde die Einstellung mancher (aller?) Politiker schlichtweg zum <zensiert> (Anm. d. Red.: Dieses Wort konnten wir unmöglich stehen lassen ;-)))
8. Hey Leute, das war's von meiner Seite, ich wünsche noch THE BEST FOR THE REST und bleibt weiter locker!
PS: Ach ja, welche Konsole ist besser? Die Xbox oder die PS2 oder doch der GameCube oder doch der Game Boy Advance? War nur 'ne Spaßfrage, aber diese Fragen mögt ihr doch besonders? Druckt ihr meine Mail ab? Ich würde mich darüber freuen und einen Monat lang nicht mehr ausgehen!

Ossi Zlöbl

N-ZONE: *1. Denjenigen, die ToeJam&Earl nicht kennen, sei kurz auf die Sprünge geholfen. Von ToeJam&Earl gab es zwei ziemlich abgedrehte Spiele für Segas Mega Drive. Im zweiten Teil mussten die beiden Hip-Hop-Aliens ToeJam und Earl ihren Heimatplaneten Funkotron von Erdmenschen befreien, die sich im Frachtraum ihres Schiffes versteckt hatten. Und die Menschen verhalten sich wie typische Touristen auf Sightseeing-Tour. ToeJam und Earl finden das jedoch alles andere als lustig. Für die Xbox ist ein neuer Teil angekündigt. Ob GameCube-Besitzer in den*

Genuss von ToeJam&Earl 3 kommen werden, steht in den Sternen, ist aber sehr unwahrscheinlich.
2. Ja ja, der gute alte David Perry. Nach Spielen wie Earthworm Jim, MDK und Messiah ist es ruhig geworden um den Präsidenten von Shiny Entertainment. Der Grund dürfte in der Übernahme von Shiny Entertainment durch Infogrames Anfang des Jahres liegen. Trotz der Übernahme ist Perry immer noch Präsident von Shiny und werkelt zurzeit an den Matrix-Games für sämtliche Next-Generation-Konsolen sowie den PC.
3. Um den GameCube muss man wirklich nicht fürchten. Nahezu jeder namhafte Third-Party-Hersteller produziert auch Spiele für den GameCube. Und wenn dann ab und zu noch ein Nintendo-Spiel von einem Kaliber eines Mario hinzukommt, was könnte es Besseres für einen Videospieler geben?
4. Bis auf Jean-Reiner mögen wir alle das Design des GameCube. Allerdings ist er auch schwer zufrieden zu stellen und findet lediglich das Design von Segas letzter Konsole sowie einigen anderen vergangenen Konsolen gelungen.
5. Dazu ist noch nichts bekannt. Fest steht allerdings, dass Ende dieses Jahres die Sonic Mega Collection für den GameCube in Japan veröffentlich wird, welche einige der guten alten 2D-Sonic-Abenteuer beinhaltet. Auch zu Shenmue gibt es bislang keine Pläne für eine Nintendo-Konsole.
6. Ja, Zelda ist immer noch ein ganz heißes Thema. Fast jeder Leserbrief, den wir erhalten, beinhaltet ein Wörtchen zu Links neuestem Abenteuer für den GameCube. Wie wir aber durch persönliches Anspielen wissen: Zelda ist trotz Cel-Shading-Grafik so gut wie eh und je!
7. Welche Änderungen es in Resident Evil gegenüber der US-Fassung geben wird, konnte uns EA auch kurz vor Redaktionsschluss nicht mitteilen. In der nächsten Ausgabe erhaltet ihr hierzu ausführliche Informationen. Ob übermäßige Gewalt in Videospielen notwendig ist und ob sich so mancher Politiker die Sache zu einfach macht, dazu haben wir bereits in einem anderen Leserbrief Stellung bezogen.
PS: Toller Name, Ossi ;-) Und viel Spaß beim Zuhausehocken. Hoffentlich wirst du wenigstens regelmäßig mit Lebensmitteln versorgt. :-)

Stinksauer

Hallo N-ZONE,
ich muss meinem Ärger einfach mal Luft machen. Warum berichtet die N-ZONE nicht über sämtliche News? Beispielsweise habe ich im Internet gelesen, dass für den GameCube ein *Final Fantasy*-Abenteuer angekündigt wurde. Außerdem soll *Starfox Adventures* eine Spielzeit von 80 Stunden bieten sowie auf zwei Game Discs ausgeliefert werden. Des Weiteren halten sich schon seit Monaten Gerüchte, dass Rare nicht mehr exklusiv für Nintendo entwickelt. Verfolgt ihr die News-Meldungen nicht oder warum muss ich das alles aus dem Internet erfahren?
Tim Schmitz
N-ZONE: *Selbstverständlich beobachten wir die Videospieleszene und auch sämtli-*

GERÜCHT ODER WAHRHEIT Starfox Adventures bietet 80 Stunden Spielspaß und zwei Discs?

INFO GAMECUBE-FAQ

Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir gerade zum Thema GameCube immer wieder die gleichen Zuschriften erhalten, wollen wir in unserem GameCube-FAQ auf die meistgestellten Fragen eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

Frage: Warum legt ihr dem Heft keine Demo-Discs wie in der PLAYZONE bei?
Antwort: Da der GameCube nicht wie die PS2 über die Fähigkeit verfügt, DVDs abzuspielen, können wir leider keine DVD-Videos anbieten. Leider können wir dem Heft auch keine Game Discs beilegen, wie sie der GameCube verwendet. Durch das spezielle Format der Discs würde der Preis des Heftes in unerschwingliche Regionen steigen.

Frage: Ich warte schon ewig auf das Action-Replay samt Freeloader, mit dem man auch Importspiele auf dem PAL-GameCube spielen kann. Wisst ihr etwas Neues?
Antwort: Nach unserem letzten Informationsstand soll das Action-Replay mit und ohne Freeloader Ende August angeboten werden. Mit dem Freeloader soll es angeblich möglich sein, Import-Spiele auf dem PAL-GameCube zu spielen. Gibt es keine weiteren Terminverschiebungen, solltet ihr in der nächsten Ausgabe bereits einen Test finden.

Frage: Ist der Unterschied zwischen dem Kabel, das dem GameCube beigelegt ist, und einem RGB-Kabel groß? Und brauche ich ein RGB-Kabel, um den 60-Hertz-Modus zu nutzen?
Antwort: Um den 60-Hertz-Modus eines Spiels zu nutzen, muss man zu Beginn des Spiels lediglich den B-Knopf gedrückt halten. Es ist dabei egal, ob ihr ein RGB-Kabel nutzt oder das dem GameCube beigelegte Cinch-Kabel. Für eine gute Bildqualität ist ein RGB-Kabel aber unerlässlich, denn bei einigen Spielen wie beispielsweise *Resident Evil* leidet deutlich der Spielspaß, da man mit dem dem GameCube beigelegten Cinch-Kabel aufgrund der dunklen Umgebung nicht alle Details erkennt.

Frage: Wie bekomme ich den besten Sound aus meinem GameCube?
Antwort: Leider besitzt der GameCube keinen digitalen Soundausgang und unterstützt somit weder Dolby Digital noch DTS. Viele zukünftige Spiele wie *Super Mario Sunshine* oder *Eternal Darkness* werden jedoch Dolby Pro Logic II unterstützen, welches den bestmöglichen Sound aus eurem GameCube zaubert. Habt ihr euren GameCube über das der Konsole beiliegende Cinch-Kabel angeschlossen, steckt ihr die rote und die weiße Strippe einfach in euren Verstärker oder Receiver. Nutzt ihr dagegen ein RGB-Kabel, könnt ihr den Ton entweder von separaten Audioausgängen am Kabel abzwacken oder müsst den Umweg über den Kopfhörerausgang eures Fernsehers gehen. Wer keine Dolby-Digital-Anlage sein Eigen nennt, kann den GameCube so auch an seine normale Stereo-Anlage anschließen.

Frage: Wann erscheinen der kabellose Wave-Bird-Controller sowie die große Memory Card von Nintendo in Europa?
Antwort: Die Memory Card 251 wird kurz nach *Resident Evil* am 22. September erhältlich sein. Der Wave-Bird-Controller erscheint am selben Tag wie *Starfox Adventures*, am 22. November.

Frage: Wird es ein *Mario Kart*-Spiel für den GameCube geben?
Antwort: Nintendo kündigte bereits vor einiger Zeit *Mario Kart* für den GC an. Auf der diesjährigen E3 hat man aber nichts von dem Titel gesehen. Wir tippen auf einen Release Ende 2003.

Frage: Wann erscheint ein *Dragon Ball*-Spiel für den GameCube?
Antwort: Bisher ist kein *Dragon Ball*-Spiel für den GC angekündigt.

Frage: Gibt es eine Möglichkeit, den GameCube an einen PC-Monitor anzuschließen?
Antwort: In Europa gibt es bisher keine Möglichkeit, ein GameCube-Bild auf den PC-Monitor bringen. Um die bessere Bildqualität von VGA nutzen zu können, müsste der europäische GameCube Progressive Scan unterstützen. Leider sind dazu nur NTSC-GameCubes in der Lage. Es gibt einige Kabel, die ein S-Video-Signal in ein VGA-Signal umwandeln. Einen Vorteil in der Bildqualität erhält man dadurch allerdings nicht, und außerdem unterstützt der PAL-GameCube kein S-Video-Signal.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

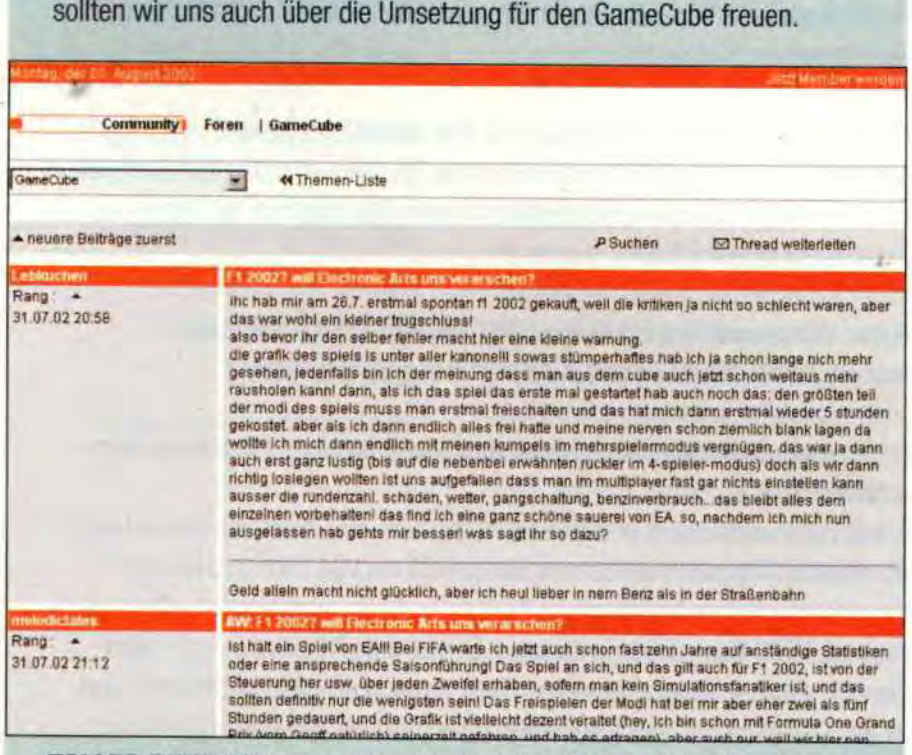
Forumsbeitrag des Monats von User „Lebkuchen" zum Thema F1 2002:

Ich habe mir am 26.7. spontan *F1 2002* gekauft, weil die Kritiken ja nicht so schlecht waren. Aber das war wohl ein kleiner Trugschluss! Also: Bevor ihr denselben Fehler macht, hier eine kleine Warnung. Die Grafik des Spiels is unter aller Kanone! Ich bin der Meinung, dass man aus dem Cube weitaus mehr rausholen kann! Als ich das Spiel dann das erste Mal gestartet habe, auch noch das: Den größten Teil der Spielmodi muss man erst mal freischalten! Das hat mich dann fünf Stunden gekostet. Als ich dann endlich alles frei hatte und meine Nerven schon ziemlich blank lagen, da wollte ich mich endlich mit meinen Kumpels im Mehrspielermodus vergnügen. Das war ja dann auch zuerst ganz lustig (bis auf die nebenbei erwähnten Ruckler im Vierspielermodus). Doch als wir dann richtig loslegen wollten, ist uns aufgefallen, dass man im Multiplayer fast gar nichts einstellen kann. Das find ich eine ganz schöne Sauerei von EA.

Deissler: Warum wird die *F1 World Grand Prix*-Serie eigentlich nicht fortgesetzt?

HBD4ever: Bis auf einen Punkt stimme ich dir zu: Die Sache mit dem Freispielen trägt viel zur Langzeitmotivation bei, finde ich. Nichts ist schlimmer, als ein Rennspiel zu starten und sofort alle Autos, alle Strecken und alle Modi zur Verfügung zu haben. Bei *GT 3* machen die Fahrprüfungen und das langsame Freispielen der Rennen und das Geldsammeln incl. Kaufen neuer Autos einen Großteil der bombastischen Motivation aus. Außerdem habe ich eine „Meckerergänzung" zu *F1 2002*, die allerdings für alle Versionen gilt: Es ist eine bodenlose Frechheit, dass nur der alte Hockenheimkurs enthalten ist!

N-Zone: Auch wir finden es sehr schade, dass EA sich nicht ein bisschen mehr Mühe mit den Umsetzungen gibt. Und warum *F1 2002* trotz aktueller Lizenz nur den alten Nürburgring sowie den alten Hockenheimring bietet, ist unverständlich. Trotzdem sollte man auch mal die Kirche im Dorf lassen. *F1 2002* ist immer noch ein unterhaltsames Spiel. Und da EAs Formel-1-Serie bislang nur auf PlayStation sowie PC spielbar war, sollten wir uns auch über die Umsetzung für den GameCube freuen.



TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

che Informationen, die durchs Internet kursieren. Allerdings handelt es sich bei den von dir angesprochenen Infos um unbestätigte Gerüchte. Weder Square noch Nintendo haben ein Final-Fantasy-Abenteuer für den GameCube angekündigt. Sicher ist allerdings, dass es ein Final-Fantasy-Spiel für den GBA geben wird. Und dass Rare für andere Konsolen entwickelt, ist unwahrscheinlich, da Nintendo einen großen Anteil an Rare hält. Starfox Adventures auf zwei Game Discs und 80 Stunden Spielzeit? Möglich – genauso gut könnte es aber auch blanker Unsinn sein. Wir wollen euch keine Informationen aus dieser brodelnden Gerüchteküche präsentieren, sondern Fakten.

Fernsehen auf dem GBA?

Hallo N-ZONE-Team!
Zuerst einmal ein großes Lob an eure neue Zeitschrift. Vor allen Dingen an dich, liebe Ali, das Design ist fast so schön wie du! ;-) Aber Spaß beiseite. Da ich ein großer Fan von tragbaren, elektronischen Geräten (Discman, Digitalkamera und natürlich dem GBA!) bin, wäre es schon toll, ein „Allround"-Gerät zu besitzen. Deshalb würde ich euch gerne fragen, ob es neue Infos, Preise oder Termine von dem TV-Boy von Kemco oder von dem MP3-Player von Songpro gibt und ob schon so etwas wie eine „Digicam" Advance oder Ähnliches geplant ist. Wenn ihr dazu etwas schreiben könntet, wäre ich euch sehr, sehr dankbar!

Christoph Geier

N-ZONE: *Vielen Dank, Christoph! Bei deinem Kompliment lief Ali rot an und wollte sich den halben Tag nicht mehr vor den Kollegen zeigen. Allerdings brauchst du nicht zu befürchten, dass eine Sondereinheit der Polizei plötzlich deine Wohnung stürmt und dich in Gewahrsam nimmt – die neue N-ZONE wurde ja trotzdem noch rechtzeitig fertig ;-) Zu deinen Fragen: Nintendo beabsichtigt sicher nicht, den GBA als „Allround"-Gerät einzusetzen. Primär soll mit ihm noch gespielt werden ;-) Allerdings sind tatsächlich diverse Zusatzgeräte für Nintendos Handheld angekündigt worden. So stellte Nintendo auf der E3 das „Game-Eye" vor. Das „Game-Eye" soll ähnlich funktionieren wie die Kamera für den alten Game Boy. Allerdings dürfte die Qualität eher bescheiden sein und das „Game-Eye" nur als nettes Gimmick Verwendung finden. Der TV-Boy wurde zwar bereits von Kemco hinter verschlossenen Türen vorgestellt, aber mittlerweile leider gecancelt. Für den MP3-Player gibt es leider noch keinen Termin und man darf gespannt sein, ob er es überhaupt in die Händlerregale schaffen oder aber in die ewigen Jagdgründe nie erschienener Hardware eingehen wird.*

Nintendo vermisst

Liebes N-ZONE-Team,
eure Zeitschrift ist wirklich extrem geil und hat sich im Laufe der Jahre enorm verbessert. Jetzt aber zu meiner schlimmen Frage: Ich habe mich ein wenig über die Games Convention in Leipzig informiert und mir auch die Liste aller Teilnehmer durchgelesen. Bin ich krank, gestört oder warum um Himmels willen ist Nintendo nicht dabei? Oder kommt Nintendo doch und ist nur nicht aufgelistet? Das wäre uns Nintendo nach der abgesagten Spaceworld wirklich schuldig.

Nico

N-ZONE: *Du hast dich nicht verlesen. Nintendo ist weder auf der Games Convention in Leipzig noch auf der ECTS in London vertreten. Auch auf Nachfrage konnte uns Nintendo keinen Grund für die Abstinenz nennen. Als Ausgleich plant Nintendo, ähnlich wie in Japan Demo-Discs in Kaufhäusern anzubieten, bei denen Spieler zukünftige GameCube-Highlights anspielen können.*

N-ZONE sucht Verstärkung

Hi N-ZONE-Redaktion!
Mit einem Schmunzeln habe ich in der letzten N-ZONE-Ausgabe eure vorletzte Seite zum Traumberuf Videospieleredakteur gelesen. Welche Vorraussetzungen muss man mitbringen um Redakteur zu werden?

Markus Schleicher

N-ZONE: *Gut, dass du fragst, denn zurzeit suchen wir wieder Verstärkung. Wer sich von unserer vorletzten Seite in der letzten Ausgabe nicht abgeschreckt fühlt und immer noch Redakteur werden möchte, dem erklären wir hier den gewöhnlichen Werdegang. Zunächst einmal solltet ihr einen Schulabschluss vorweisen und im Idealfall eine abgeschlossene Berufsausbildung haben. Eine unterhaltsame Schreibe, sichere Kenntnisse in der deutschen Rechtschreibung und ein möglichst lückenloses und umfangreiches Wissen im Bereich Videospiele gehören zur Grundvoraussetzung. Wer über diese Vorausetzungen verfügt und schon immer sein Hobby zum Beruf machen wollte, der sollte sich schnellstens bewerben unter:*

N-ZONE
Bewerbung
z. Hd. Jens Quentin
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Verschiedenes

Zuerst einmal ein dickes Lob an euch: Eure Zeitung ist echt KLASSE! Macht weiter so! Aber nun zu meinen Fragen. Da ich ein sehr großer RPG- und

Action-Adventure-Fan bin, freue ich mich sehr über die neuen E3-Titel.
1. Aber kurz eine Frage zu dem etwas älteren Spiel *Tactics Ogre* für den GBA. Was ist damit passiert und wird es noch eine PAL-Version geben?
2. Wann wird *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* in Deutschland erscheinen?
3. Worum geht es in dem Spiel *Phantasy Star Collection* für den GBA? Ist es eine Umsetzung des GCN-Spiels oder ein eigenes Spiel?
4. Das neue *Zelda* für den GBA soll das Multiplayer-Spiel *Four Swords* enthalten. Kann man dieses auch alleine durchspielen?

Leo

N-ZONE: *1. So alt ist Tactics Ogre: The Knight of Lodis noch gar nicht. Anfang Mai erschien der Titel in den USA. Leider gibt es derzeit keine Pläne, die Strategieperle in Europa zu veröffentlichen.*
2. Ursprünglich für September geplant, steht momentan leider kein endgültiger Termin fest. Dies liegt allerdings zu einem großen Teil auch an Nintendo, die ihre Online-Pläne für Europa immer noch nicht präsentiert hat. Aus diesem Grund konnte Publisher Infogrames auch noch keine Informationen über mögliche Bundles mit Modem oder Tastatur bekannt geben.
3. Die Phantasy Star Collection besteht aus den drei ersten Phantasy-Star-Teilen. An den ersten Teil werden sich Master-System-Besitzer bestimmt noch erinnern, während Phantasy Star 2 und 3 nur für das Mega Drive erhältlich waren. Jean Reiner vermisst allerdings schmerzlich den seiner Meinung nach besten Teil der Serie: Phantasy Star 4.
4. Ob man das Multiplayer-Zelda alleine durchspielen kann, ist noch nicht bekannt.

(Anmerkung der Red.: Wegen übermäßiger Schleimerei wurde der folgende Absatz gestrichen. ;-)). Also weiter so. Ich hätte da ein paar Fragen:
1. Wisst ihr zufällig schon, ob *Perfect Dark Zero* fix für den Game Cube erscheint? Wenn ja, wann?
2. Ist an den Gerüchten was dran, dass *Zelda – Ocarina of Time* auf dem GameCube in einer verbesserten Version kommen wird? Oder wird zumindest ein *Zelda*-Game in einer anständigen 3D-Grafik kommen? Ich bin zwar ein Riesen-*Zelda*-Fan, aber der Cel-Shading-Look ist nicht so meins.
3. Wird ein Light-Gun-Shooter à la *House of the Dead 2* oder so was in der Art kommen?
Ich hoffe, ihr könnt mir diese Fragen beantworten.
Mit freundlichen Grüßen

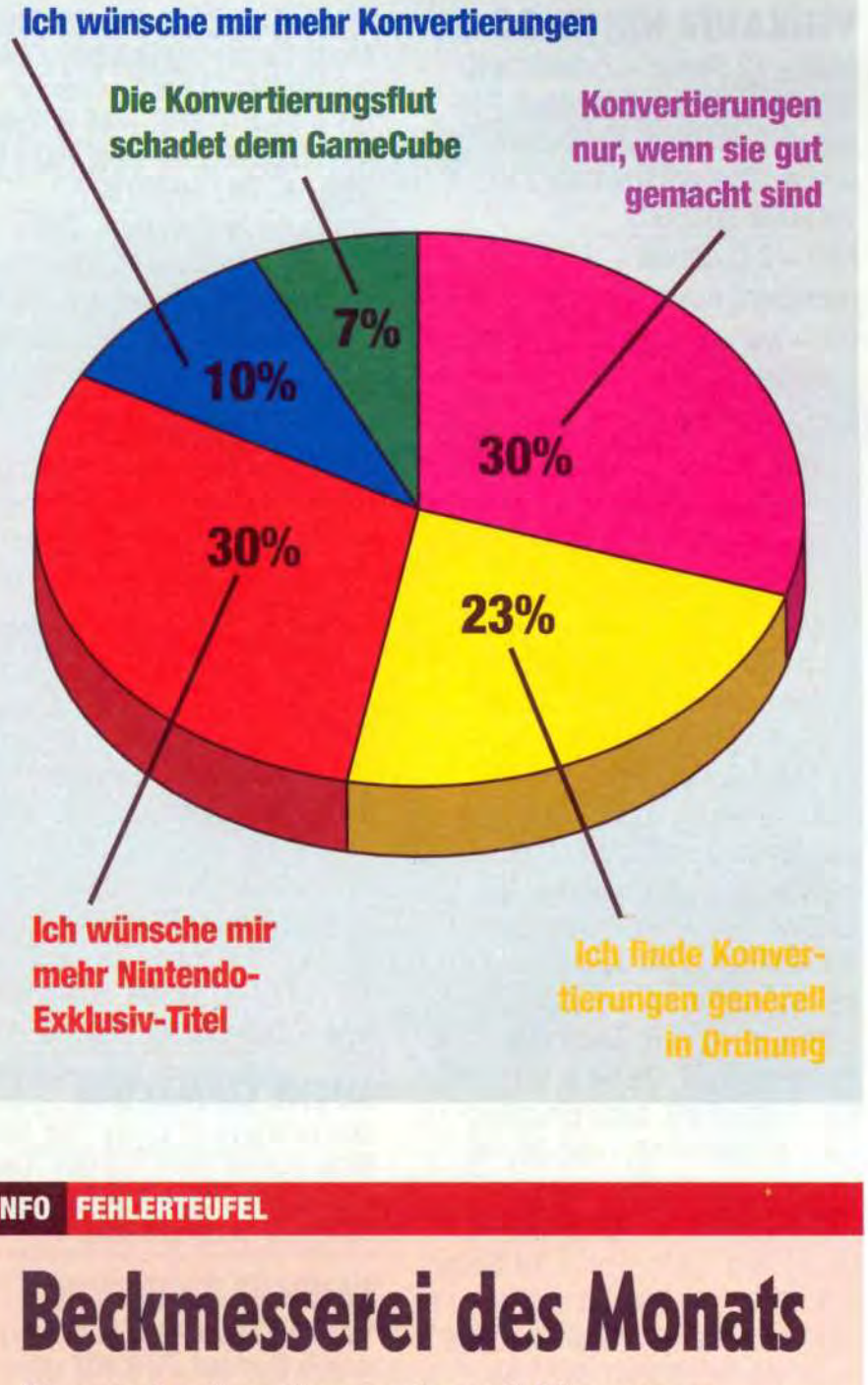
Andi

N-ZONE: *1. Perfect Dark Zero wurde zwar noch nicht offiziell von Nintendo und Rare angekündigt. Allerdings kann man ganz fest davon ausgehen, dass der Titel kommen wird. Wann, ist allerdings die große Frage. Unser Tipp: Ende 2003, Anfang 2004.*
2. Auch hier handelt es sich nur um ein Gerücht. Da Nintendo sich das Geschäft mit dem Cel-Shading-Zelda für den GameCube ganz sicher nicht vermasseln möchte, erscheint eine aufgebohrte Ocarina-of-Time-Version zurzeit sehr unwahrscheinlich.
3. Während die PlayStation 2 mit Light-Gun-Shootern überflutet wird, ist bisher noch nichts für den GameCube angekündigt. Allerdings sind wir uns sehr sicher, dass es in Zukunft auch hier etwas zu vermelden gibt.

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

Billige Umsetzungen? Nein, danke!

Im letzten Leserzeugnis hattet ihr die Möglichkeit, eure Meinung zum Thema Konvertierungen für den GameCube kundzutun. Dabei wünschen sich viele Leser mehr exklusive Nintendo-Titel. Des Weiteren soll es Konvertierungen nur dann geben, wenn sie gut gemacht sind.



Gerüchteküche

Hallo, alle zusammen. Ich bin ein N-ZONE Leser seit der ersten Ausgabe und jetzt hab ich mir gedacht, ich sollte euch auch mal schreiben. Ich bin nach wie vor begeistert ...

PERFECT DARK Joanna wird ganz sicher auch den GameCube unsicher machen.

INFO FEHLERTEUFEL

Beckmesserei des Monats

Ab sofort präsentieren wir euch hier unsere Rubrik „Fehlerteufel". In Zukunft werden die Redakteure hier öffentlich an den Pranger gestellt, damit die Fehler der vergangenen Ausgabe auch ja nie wieder passieren!

Platz 1: Fabian hatte wohl etwas zu viel *Eternal Darkness* gespielt und war nah am Abgrund des Wahnsinns. Wie anders ist es zu erklären, dass *Der Anschlag* sowohl im September als auch im Oktober erscheint (S. 23)? Der korrekte Termin ist der 31. Oktober.

Platz 2: Jean-Reiners Sicht wurde durch die zahlreichen Kabel der Geräte aus unserem Hardware-Special offenbar behindert. Nur so ist es möglich, dass er den Wave Bird als Infrarot-Controller bezeichnet hat (S. 13). Natürlich arbeitet der Wave Bird mit Funktechnik.

Platz 3: Auf der verflixten Seite 13 hatte sich prompt noch ein Fehler eingeschlichen. Denn wer sich das Saitek-GTZ-500-Lenkrad zulegen wollte, konnte auf den ersten Blick nicht erkennen, dass es von Saitek war. Erst ein Blick in die Marktübersicht offenbarte: Es handelt sich um ein Lenkrad von Saitek.

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

N64 + 12 Spiele + Zubeh., z. B. Miss. Impossible, 2x Star Wars, Forsaken, Lylat Wars, Knife Edge u. v. m. Titel erfragen! VB 220,- €. Tel.: 089-6019603

N64 + 2 Controller + 9 Spiele (Verpackung & Anleitung) + Expansion Pak + Memory Card, alles für 250,- €, Liste anfragen! Tel.: 0561-819912

N64 + Pok. Stadium 2 + Mario 64 + Transfer Pak, alles bald 1 Jahr alt. PSone + 3 Spiele GBA = Mario Kart + Pok. TCG. + Spielebe. Tel.: 0151-11629968, Karin

N64 + Exp. Pak + Memory Card + 1 Transfer Pak + 2 Controller + 1 Rumble Pak , 8 Top-Spiele, z. B. Zelda 1+2, Pokémon St., VB 300,- €. Tel.: 0551-93548

N64 + 2 Controller + 9 Spiele, z. B. Zelda 1 und 2, Smash Bros. + Zubehör + Spieleberater für 220,- €. Tel.: 0160-93101069, mit Anleitung und Verpackung

Verkaufe N64 mit 3 Controllern + 2 Top-Spiele, z. B. Zelda MM, Pokémon St. 2, DK 64 u. v. m. Preis zus. 250,- € VB, auch Einzelverkauf, zwischen 15,- und 30,- €. Tel.: 0175-3721069, Katja

Verkaufe: N64 + 2 Controller + Mem. Card + Exp. Pak + 14 Spiele, z. B. 007 – Die Welt ist nicht genug, Mario Party, Smash Brothers, Preis: VB. Tel.: 05341-265294

Verkaufe N64 mit 4 Controllern, Rumble Pak, Expansion Pak, 1 Controller Pak und Zubehör für 165,- € und bis zu 13 Spiele. Handy: Tel.: 0160-98270912, Preis VB

N64 + Exp. Pak + Rumble Pak + Mem. Card + 10 Spiele + GBA + 1 Spiel (Mario Kart) + Tasche + GB + 35 P. + GBC + 45 P. (Pokémon G.B.S.R.) + i-Link 250,- bis 300,- €. Tel.: 46791927

Verkaufe: Perfect Dark, Zelda Majora's Mask und Turok 3 für zus. 50,- € (nicht einzeln, alle inkl. Anl. und Verp.). Tel.: 02151-367368 oder 0179-1271116, n. 17 Uhr

SUCHE NINTENDO 64

Suche ein Original-Mew. Keine Cheats oder Sonderbonbon(s). Außerdem GBC- und N64-Games. Tel.: 02252-952352, Johannes

VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe 2 gruselstarke Spiele: Luigi's Mansion (GC) mit Castlevania (GBA) zusammen für 40,- €. Außerdem: Spider-Man (GC) mit Controller, zusammen 40,- €. Preise sind VB. Tel.: 069-769604

Verkaufe James Bond 007 Agent im Kreuzfeuer 50,- €, Spider-Man 50,- €, 18 Wheeler 25,- €. Tel.: 0173-8728366, außerdem N64 + Zubehör für 200,- €.

SUCHE GAMECUBE

Suche: Burnout, Crazy Taxi, Bloody Roar: Primal Fury, Top Gun: Combat Zones und bitte billig! Tel.: 0171-1079602, bitte als SMS

TAUSCHE GAMECUBE

Tausche Wave Race Blue Storm gegen Burnout, FIFA WM oder Spider-Man. Tel.: 08666-6275

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe Super Nintendo + 2 Spiele + 2 Controller + Modul für Game-Boy-Spiele für nur 45,- €. Tel.: 0160-98688502

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche für SNES Speedy Gonzales, Mr. Tuff, Game Genie, für NES ADV. Quest, Cosmic Space Head, Faria, tausche auch 3 zu 1. Tel.: 0160-1418816, ab 18 bis 21 Uhr

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe: Game Boy Advance, Netzteil, Wario Land 4, Castlevania, Tony Hawk 2 und 3, Mario Kart, Street Fighter 2, alles zus. 200,- €. Tel.: 06324-982423

GBA Dodge Ball zu verkaufen! 20,- € VHB. SMS an Tel.: 0174-1436487, Jessica

Achtung GBA-Fans: Breath of Fire nur 25,- €, GBC: Zelda Oracle of Ages nur 15,- € (alles inkl. Verp. und Garantie). Tel.: 0178-7143328

SUCHE GAME BOY ADVANCE

Suche günstigen GBA + Super Mario 2, würde gerne tauschen: gegen GBC, GBC-Spiele, SNES-Spiele und N64-Spiele. Tel.: 07254-60934, erreichbar ab 14 Uhr

SUCHE GAME BOY

Suche günstig Game Boy und Spiele. Tel.: 0831-79483

VERKAUFE GAME BOY

Game-Boy-Color-Zubehör: Tasche, Link-Kabel, Akkus mit Ladegerät, Licht + Lupe und Steckdosenadapter für ca. 30,- € per Tel.: 02597-6624 oder 02597-8087

Verkaufe: Dragon Warrior 3 40,- € oder tausche Dragon Warrior 3 gegen Dragon Warrior Monster 1 oder 2. Tel.: 03765-31718

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe: Sega Saturn mit 5 Pads + 1 Gun + 2 Memory Cards + 32 Saturn-Games, nur komplett für 199 Euro. Tel.: 09343- 509520

Ich verkaufe meinen Dreamcast mit 12 Spielen, einer Memory Card und einem guten Lenkrad für nur 250,- €. Tel.: 0731-8001159

Verkaufe PS2 + 2 Pads + Memory Card + 5 Spiele (z. B. GTA 3) + 2 Demos + DVD-Zubehör, Preis VB. Tel.: 03933-806058, ab 14 Uhr, fragt nach Hagen

Verkaufe Dreamcast mit 6 Games, z. B. Sonic Adventure, Shenmue, NBA 2K u. a. Preis VB. Tel.: 02272-5010, fragt nach Patrick. PS: Alles guter Zustand

SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielekonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0710-5856780

Suche deutsche Pokémon-Karten Nr. 26 Sichlor, Nr. 22 Dunkles Dragoran, Nr. 28 Dunkles Magneton, Neo 1, Neo 2, Neo 3, Sammelkarten. Tel.: 0172-1506447, Rainer

CLUBS

Cube-Club! Der Club für Nintendo-Fans! Kostenlos! Infos/Anmeldung schriftl. anfordern bei: Christoph Kuggler, Grüner Weg 60, 53842 Troisdorf-Spich

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Clubs
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Totale Kontrolle!

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, bekommt als **kostenloses Dankeschön** den Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster für den GameCube – für echte Fans unverzichtbar!

Ihr wollt *Super Smash Bros. Melee* gerne mal zu viert spielen, habt bislang aber nur drei Controller? Alles kein Problem. Mit dem Firestorm Powershock Controller von Thrustmaster seid ihr für Mehrspielerduelle bestens gerüstet. Neben den normalen Tasten, die ihr von dem GameCube-Controller schon kennt, gibt euch dieser Controller die Möglichkeit, mit einer Turbotaste für Dauerfeuer zu sorgen. Damit seht ihr bei packenden Feuergefechten z. B. bei *Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II* garantiert immer gut aus.

Diesen Firestorm-Powershock-Controller gibt es bei Abschluss eines neuen Abonnements.

N-ZONE IM ABO – deine Vorteile:

- Alle Spieleneuheiten aus Deutschland, Japan und den USA für GameCube und Game Boy Advance unabhängig und kompetent getestet
- Vier starke Sammelkarten, ein Riesen-Doppelposter und ausführliche Tipps und Tricks in jeder Ausgabe
- Lieferung per Post und frei Haus und nur, solange der Vorrat reicht – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.n-zone.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Alle Abo-Angebote finden Sie auch im Internet unter: **www.n-zone.de**

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Firestorm Powershock Controller schwarz (Art.-Nr. 2071)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die N-Zone selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PM PR 02

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

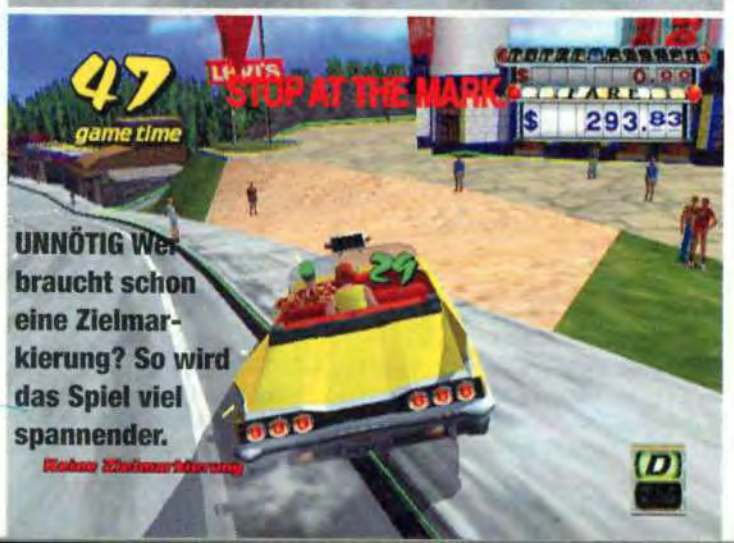
Langsam, aber sicher trudeln immer mehr Cheats an Land. Im witzigsten Cheat des Monats tauscht ihr bei **Crazy Taxi** euer Auto gegen ein Fahrrad.

Crazy Taxi

CHEATCODE Einmal mit dem Fahrrad durch die Stadt

KLINGEL STATT HUPE Mit dem Cheat tauscht ihr euer Taxi gegen ein Fahrrad.

A NEW DAY Aktiviert ihr den Cheat für den neuen Tag, ändern sich diverse Positionen.



Crazy Taxi ist mit Sicherheit einer der kurzweiligsten Titel für den GameCube. Wem das Taxi-Spektakel mittlerweile zu langweilig ist, der kann auf unsere Cheats zurückgreifen, die etwas Abwechslung in das Leben eines Taxifahrers bringen. Damit die Cheats funktionieren, müsst ihr im Hauptmenü das Original-Spiel wählen.

Fahrrad statt Taxi:
Um euer Taxi gegen ein Fahrrad zu tauschen, müsst ihr im Charakterauswahl-Bildschirm dreimal hintereinander gleichzeitig L und R drücken. Schon startet ihr auf einem schicken Bike.

Ein-neuer-Tag-Modus:
Wer die Ziele der Fahrgäste sowie die Positionen der Taxikunden mittlerweile auswendig kennt, sollte während des Charakterauswahl-Bildschirms einmal R drücken und bei der Fahrerwahl R gedrückt halten.

Pfeile deaktivieren:
Habt ihr keine Lust mehr auf Fahrhilfen? Dann deaktiviert doch einfach mal die Pfeile, die euch zum nächsten Ziel geleiten. Hierzu müsst ihr vor der Charakterauswahl R und Start gedrückt halten.

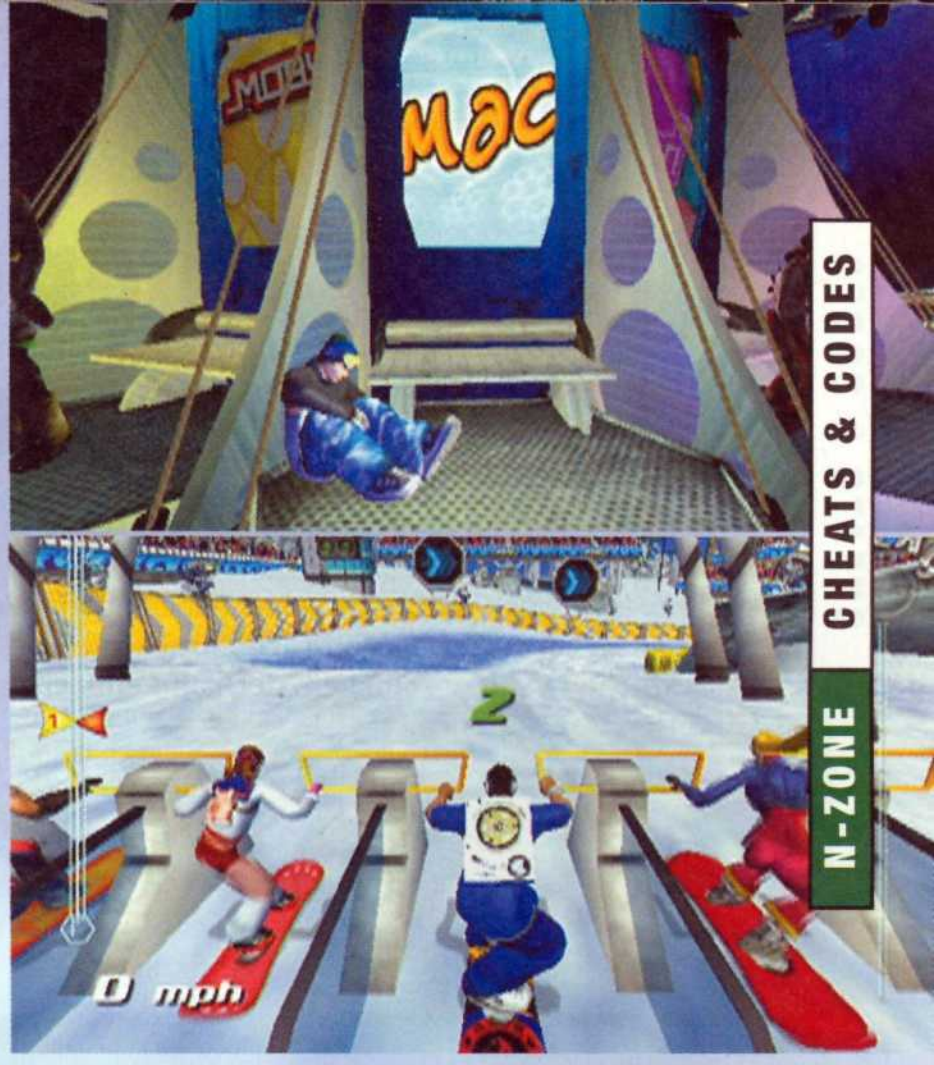
Zielmarkierung deaktivieren:
Ihr braucht keine Markierung, die anzeigt, wo eure Fahrgäste aussteigen wollen? Okay, dann solltet ihr vor der Charakterauswahl L und Start gedrückt halten.

Experten-Modus:
Ihr seid der beste Taxifahrer der Welt? Dann versucht euch doch mal im Experten-Modus. Um diesen zu aktivieren, müsst ihr vor der Charakterauswahl L, R und Start gedrückt halten.

SSX Tricky

CHEATCODE Spielt als Mix Master Mike.

SSX Tricky ist erst kürzlich hierzulande erschienen und steht auf der Wunschliste vieler Trendsport-Fans. Wer sich das Snowboard-Spektakel bereits zugelegt hat, aber nicht über die Motivation verfügt, die Bonuscharaktere freizuspielen, dem wird hier geholfen. Um Mix Master Mike freizuschalten, geht ihr zunächst einmal ins Hauptmenü und haltet L und R gedrückt. Anschließend betätigt ihr folgende Knöpfe: **A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z, A, A, Z.** Jetzt könnt ihr R und L wieder loslassen. Nun könnt ihr das Spiel starten. Als Charakter müsst ihr allerdings Mac wählen. Habt ihr alles richtig gemacht, startet ihr als Mix Master Mike ins Rennen. Viel Spaß beim Ausprobieren!



CHAMÄLEON
Habt ihr den Cheat eingegeben, müsst ihr Mac als spielbaren Charakter wählen.

SIMSALABIM
Kaum startet das Rennen, steht plötzlich Mix Master Mike auf dem Brett.

Wave Race: Blue Storm

PASSWÖRTER Macht waghalsige Stunts im Dolphin Park.

Wellenreiter dürfen sich freuen! Nachdem wir euch in Ausgabe 06 einen Ritt auf dem Delfin spendieren konnten, präsentieren wir euch in dieser Ausgabe neue Passwörter. Um die Passwörter eingeben zu können, müsst ihr zunächst in das Options-Menü wechseln. Hier drückt ihr X, Z und Start und schon erscheint ein neuer Menüpunkt. Hier könnt ihr die folgenden Passwörter eingeben.

Dolphin Park Stunt Track:
KTUPWNPD

Lost Temple Lagoon, Time Trial, Hard:
LQ3TRKTE

INFO CHEATREGISTER

Hier findet ihr hier eine Übersicht über die Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:	
Batman: Vengeance	03, 05/2002
Cel Damage	05/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Extreme-G 3	02, 03/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
Star Wars Roque Squadron II	01, 05, 07, 08/2002
Super Smash Bros. Melee	02, 06/2002
The Simpsons: Road Rage	02, 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01, 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01, 06/2002
Game Boy Advance:	
Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
Dark Arena	04, 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars Episode II	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

Disney's Peter Pan: Neue Abenteuer im Nimmerland

PASSWÖRTER Direkter Zugriff auf alle Levels

Hook ist zurück und hat so ganz nebenbei mal Peter Pans Feen-Freundin Glöckchen entführt. Wer nun keine Lust hat, sich durch sämtliche Level zu schlagen, der kann einfach auf unsere Passwörter zurückgreifen.

Dschungel:	RGCKYD
Wald:	CNCGKG
Strand:	PGCMMD
Shiff:	ZGWYCR

DIE RETTUNG Ihr wollt Glöckchen retten, ohne durch ganz Nimmerland zu reisen? Nutzt einfach unsere Passwörter.

PRAKTISCH Dieses Passwort müsst ihr eingeben, um auf das Schiff zu kommen.

ZAUBERHAFT Ihr wollt mal in den Wald? Kein Problem!

Extreme-G3

CHEATCODE Extreme Runde für den Science-Fiction-Raser

Eines der schwersten Rennspiele für den GameCube ist *Extreme-G3*. Wer sich jedoch davon nicht abschrecken lässt, kann eine wirklich gigantische Herausforderung annehmen: The Extreme Lap Challenge. Hierzu müsst ihr einfach im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: **L, R, L, R, L, R, Z, L + R**. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Nachricht. Viel Glück noch!

DIE HERAUSFORDERUNG
Den Cheat müsst ihr im Hautpmenü eingeben (1). Eine Nachricht bestätigt die korrekte Eingabe (2). Das ist kein Grafikfehler! Die extreme Runde ist so schnell, dass die Umgebung verwischt! (3).

Ice Age

PASSWÖRTER **So schaltet ihr die Kunstgalerie frei!**

Ihr kommt bei *Ice Age* nicht weiter oder wollt einfach noch mal etwas Witziges mit dem Spiel erleben? Kein Problem, wir haben zwei neue Passwörter für euch.

Freie Levelwahl:	NTTTTT
Kunstgalerie:	MFKRPH

ARMUT Leider haben die Entwickler nur sehr wenige Bilder auf dem Modul gespeichert.

EFFEKTIV Hier müsst ihr die Passwörter eingeben.

KREATIV Mit unserem Passwort könnt ihr einen Blick in die Kunstgalerie des Spiels werfen.

The Scorpion King – Schwert des Osiris

PASSWORT **Zugriff auf alle Levels**

The Scorpion King bot auf der Leinwand Popcorn-Kino vom Feinsten. Auch auf dem Game Boy Advance macht der König der Skorpione eine gute Figur. Mit unserem Cheat könnt ihr direkt auf sämtliche Levels zugreifen. Dazu wählt ihr im Hauptmenü „weiter". Jetzt gebt ihr folgende Kombination ein: ↓, ↓, →, ↑, →, ↑, →, ↓, ↓, **Start**. Viel Spaß dabei!

MAGISCH Zunächst müsst ihr im Passwort-Bildschirm den richtigen Code eingeben (1). Nun könnt ihr euch für einen Level entscheiden (2). Und schon hat das Freispielen ein Ende (3).

Super Smash Bros. Melee

CHEATCODE **Neue Trophäe für das Multiplayer-Game schlechthin**

Ihr braucht neue Trophäen für *Super Smash Bros. Melee*? Kein Problem. Ihr müsst einfach nur einen *Pikmin*-Speicherstand auf eurer Memory-Card haben und schon erhaltet ihr die Captain-Olimar-Trophäe. Gerüchten zufolge soll das auch mit *Super Mario Sunshine* funktionieren. Wir probierten dies anhand der japanischen Version aus – leider ohne Erfolg.

RAFFINIERT Besorgt euch einen Pikmin-Speicherstand und schon gehört die Olimar-Trophäe euch.

SCHMUCKSTÜCK So sieht das gute Stück also aus. Die Entwickler steckten bei SSBM viel Liebe ins Detail.

Resident Evil

chris.
14:46:14

Damit ihr nicht allzu oft als „Zombie-Festmahl" endet, haben wir **eine bissfeste Komplettlösung** erarbeitet, die den Untoten den Appetit vergehen lassen dürfte.

Allgemeine Spieltipps:

Kampftipps

- Spitzt die Ohren, wenn ihr den Raum betretet. Bleibt stehen und achtet auf Geräusche. Bei Stöhn- oder Schlurfgeräuschen könnt ihr sicher sein, dass sich ein Monster im Raum befindet.
- Orientiert euch an der Musik. Sollten Zombies in eurer Nähe sein, wird die Musik immer hektisch. Bei ruhiger oder gar keiner Musik herrscht keine Gefahr.
- Um sicherzugehen, ob sich neben euch noch jemand im Raum befindet, könnt ihr mithilfe der R-Taste checken, ob die Autoaim-Funktion etwas erfasst.
- Je näher ihr an einem Gegner seid, desto mehr Schaden verursachen eure Waffen.
- Solltet ihr nur leichte Feuerwaffen besitzen (z. B. Handgun), erledigt ihr die Gegner besser aus sicherer Distanz.
- Mit der Schrotflinte könnt ihr die Zombies mit einem einzigen Kopftreffer erledigen.

- Chris kann sogar mit der Handgun einen tödlichen Kopftreffer anbringen. Dafür gibt es allerdings kein Patentrezept, man braucht einfach nur etwas Glück.
- Manchmal bleiben die Zombies an einem Hindernis hängen. In einem solchen Fall könnt ihr die verfaulten Scheusale bequem mit dem Kampfmesser erledigen und Munition sparen.
- Achtet auf die Spiegel. Gerade in engen Korridoren verraten sie des Öfteren, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt.
- Auf den Treppen können euch die Monster nicht greifen und dementsprechend auch nicht beißen. Sie wehren sich allerdings mit Schwallen von ätzendem Erbrochenem. Diesen kann man leichter ausweichen als den todbringenden Griffen.

Die Entsorgung der Zombie-Leichen

Ein getöteter Gegner kann nach einiger Zeit wieder erwachen. Um dies zu verhindern, gibt es zwei Möglichkeiten:
- Semmelt den Scheusalen mit einem gezielten Schuss die Rübe ab.
- Verbrennt ihre Kadaver. Dazu benötigt ihr ein Feuerzeug und Kerosin. In der Lösung wird dies nicht extra erwähnt. Wenn Zombieleichen anfallen, müsst ihr sie daher auf jeden Fall entsorgen

Die Zombies stehen vor verschlossenen Türen?

Nein, leider nicht. Geschlossene Türen sind für die nicht auf den Kopf gefallenen Moderbacken kein Hindernis. Sie verfolgen euch maximal durch zwei Räume. Dies könnt ihr euch zunutze machen und die angegammelten Horden an Orte locken, an denen ihr euch nur selten aufhalten müsst. Auf diese Weise könnt ihr wertvolle Munition sparen.

Walkthrough

Da das Abenteuer mit Chris Redfield ein wenig schwieriger ist, bezieht sich die Lösung auf diesen Charakter. Im Text werden nur die wichtigsten Objekte erwähnt. Wann ihr speichert, bleibt euch überlassen.

1. Das Herrenhaus

Der Horror beginnt!

Das Abenteuer beginnt in der Eingangshalle. Begebt euch in den Speisesaal. Geht durch die Tür neben der Feuerstelle. In Kenneths Korridor lauft ihr nach links, flüchtet vor dem Zombie und rennt zurück in die Eingangshalle. Schnappt euch die Pistole und betretet die Kunstgalerie.

Erkundungstour I

Verschiebt die Kommode vor die Statue, steigt darauf und holt euch die Levelkarte des ersten Stocks. Holt euch den Dolch hinter dem Durchgang mit den Gardinen. Durchsucht nun den Toten in Kenneths Korridor. Geht weiter in den Krähenraum. Greift euch alle Gegenstände, geht die Treppe hoch und benutzt die Tür am Ende. Der Durchgang mit dem Spiegel führt euch in den Speerkorridor, an dessen Ende ein goldener Pfeil und ein weiteres Pistolenmagazin auf euch warten. Begebt euch nun auf den Balkon über dem Speisesaal. Schiebt die Statue vor die Lücke im Geländer und stoßt sie hinab. Kehrt zurück in die Eingangshalle, steigt die Treppen hinunter und geht durch die bemalte Tür in der Nordwand.

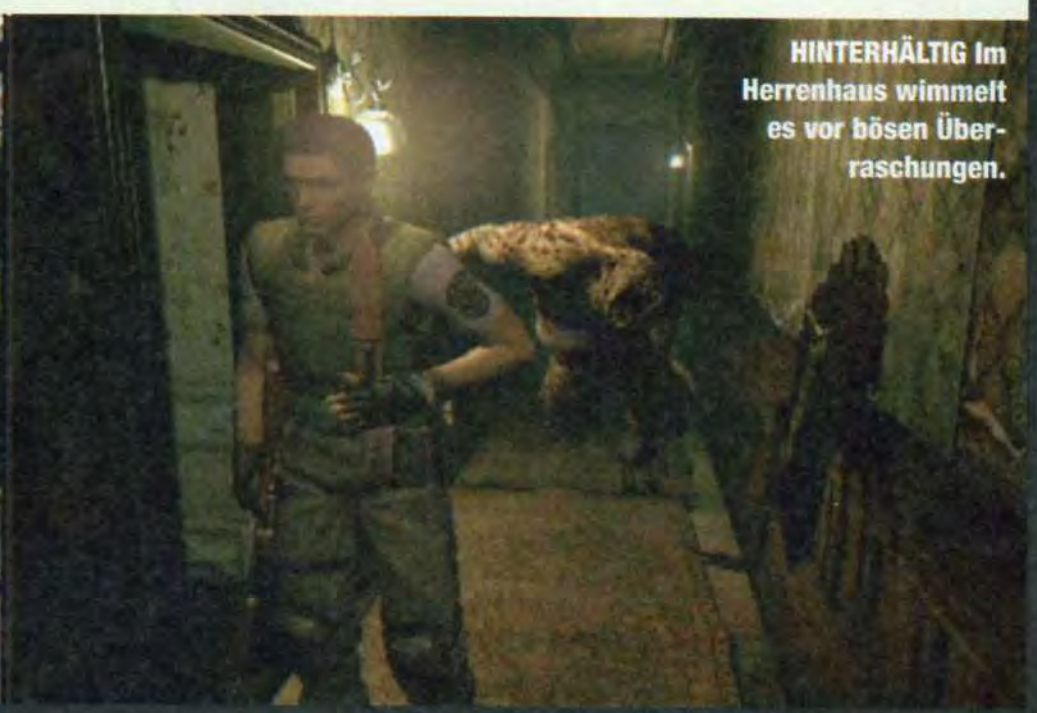
Der Friedhof

Schleicht die Stufen hinab und eliminiert den modrigen Gefährten im Garten. Stellt euch vor das Grabmal, auf dem ein Engel mit einem Bogen eingemeißelt ist. Untersucht den goldenen Pfeil und entfernt die Spitze. Benutzt sie, steigt hinab und stehlt das Buch. Auf der Rückseite des Buches findet ihr den Schwertschlüssel. Begebt euch nun in die Kunstgalerie.

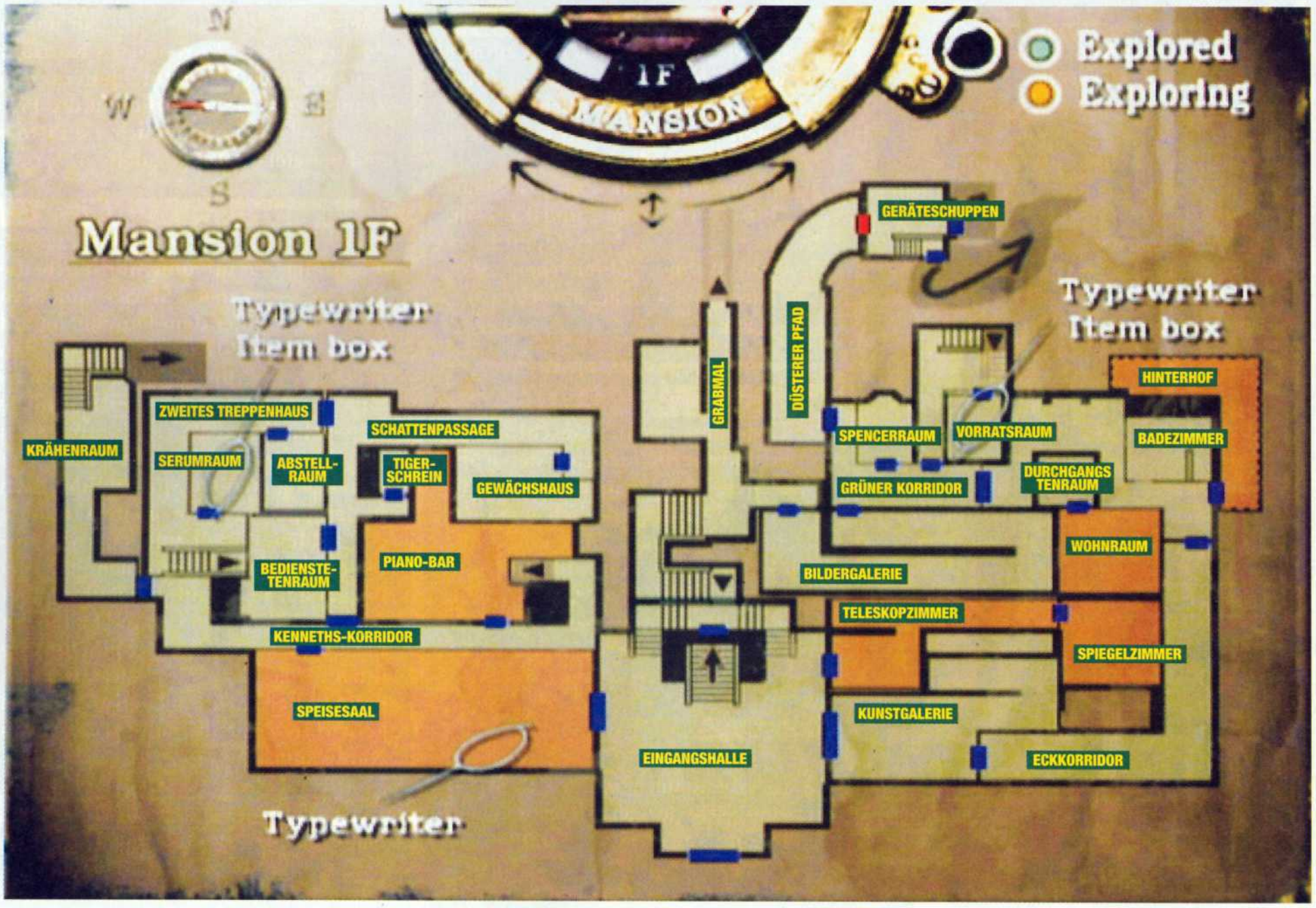
Der kleine Unterschied ...

	CHRIS	JILL
Inventarsplätze:	Acht	Sechs
Exklusive Verteidigungswaffen:	Taser	Granaten
Exklusive Feuerwaffen:	Granatenwerfer	Flammenwerfer
Spezielle Gegenstände:	Dietrich	Feuerzeug

VERSTECKT in dem Steinkrug findet ihr die erste Levelkarte.



HINTERHÄLTIG Im Herrenhaus wimmelt es vor bösen Überraschungen.



Ab in den Vorratsraum

Lauft durch den Eckkorridor. Verschwindet durch die Nordtür. Rennt durch den Winkelkorridor und benutzt die Doppeltür am Ende des Ganges. Im grünen Korridor nehmt ihr die Treppe zu eurer Rechten. Da ihr hier noch oft vorbeikommen werdet, säubert ihr besser die Gegend von sämtlichem dämonischen Gesocks. Betretet den Vorratsraum. Hier seid ihr völlig sicher. Nehmt euch den alten Schlüssel und den Benzinbehälter. Füllt den Behälter mit Kerosin und lest die Nachricht auf dem Boden. Hinterlegt alles bis auf Pistole, Munition und Schwertschlüssel in der Item-Box und verlasst den Raum.

Die zweite Levelkarte

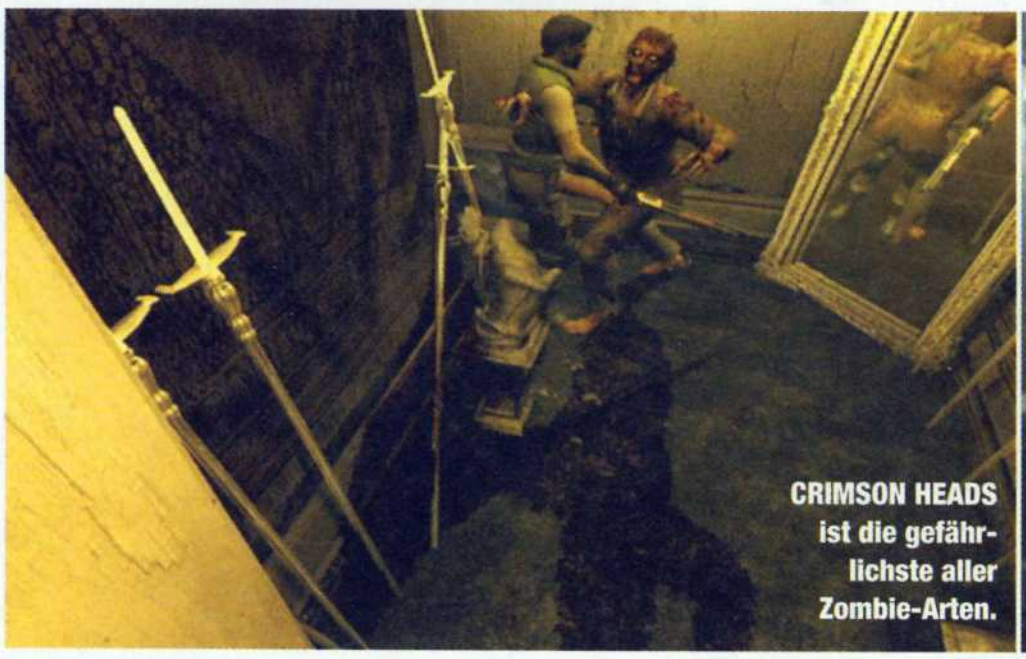
Steigt die Treppe nach oben und benutzt die Tür im Südwesten. Auf der Kommode liegt eine Holztafel. Steckt sie ein und lauft nun ins Arbeitszimmer, lest die Notiz, packt die Hundepfeife ein und schmökert im Botanikbuch. Betretet den Kaminraum und entzündet den Kamin. Nun benutzt ihr die Holztafel, steckt die zweite Levelkarte ein und begebt euch zurück in den Vorratsraum.

Erkundungstour II

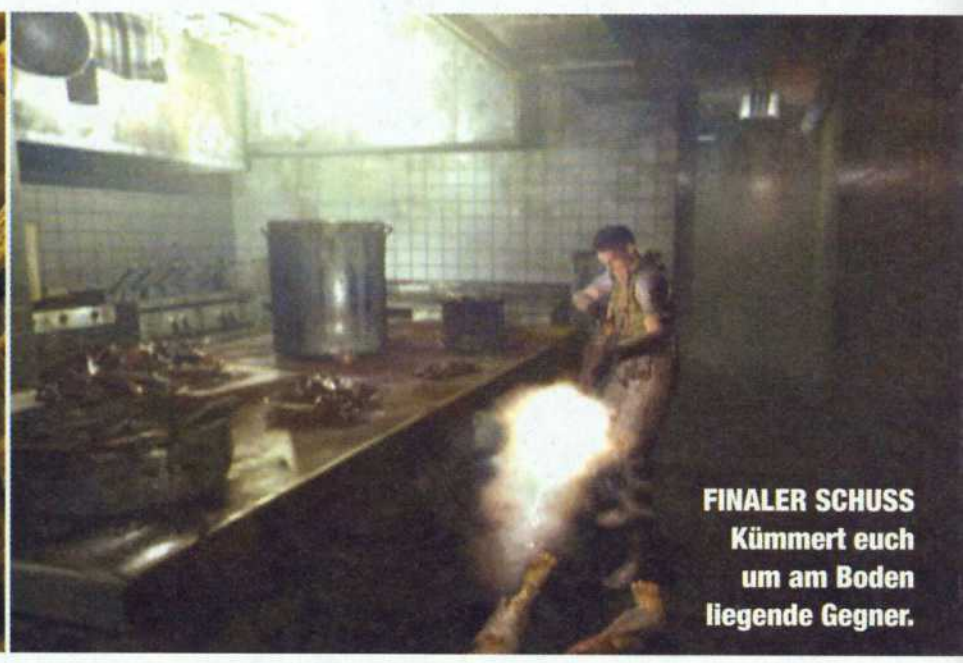
Verstaut alle Gegenstände bis auf die Pistole, die Munition und den Schwertschlüssel in der Item-Box und verlasst den Raum. Geht jetzt in das Badezimmer. Zieht den Badewannenstöpsel, schnappt euch den alten Schlüssel und verlasst den Ort. Eilt in den Hinterhof, packt die Chemikalien ein und begebt euch in die Eingangshalle. Entriegelt die nordöstliche Tür im zweiten Stock und betretet danach den Balkon über dem Speisesaal. Öffnet die Tür nahe der Westwand und geht in das zweite Treppenhaus. Direkt unterhalb der Treppe befindet sich die Serumkammer.

Der zweite Herrenhausschlüssel

Platziert alle Gegenstände bis auf die Pistole, die Munition, den Schwertschlüssel, Hundepfeife und den alten Schlüssel in der Item-Box. Nun geht ihr auf den Westbalkon, entriegelt die Tür auf der anderen Seite und benutzt die



CRIMSON HEADS ist die gefährlichste aller Zombie-Arten.



FINALER SCHUSS Kümmert euch um am Boden liegende Gegner.

Hundepfeife. Tötet die zwei heranpreschenden Kläffer. Das Hundehalsband verwandelt sich nach zwei Untersuchungen in eine Schlüssel-Imitation. Saust in den Ritterraum und tauscht den Rüstungsschlüssel gegen die Schlüssel-Imitation aus. Verlasst den Ort auf demselben Weg, den ihr gekommen seid.

Die kaputte Schrotflinte

Betretet den Bedienstetenraum, schlendert zum Schreibtisch und lest das Bediensteten-Tagebuch. Holt den alten Schlüssel aus dem Schrank und geht in Kenneths Korridor. Begebt euch nach Osten und entriegelt die nächste Tür. Lauft am Fahrstuhl vorbei und die Treppen hinab. Nachdem ihr die Tür aufgeschlossen habt, könnt ihr euch des Schlüssels entledigen und die Küche betreten. Nehmt den alten Schlüssel aus dem Regal, geht zurück in den Speisesaal und nehmt den blauen Edelstein auf. Macht euch auf den Weg zum Tigerschrein. Hier könnt ihr den blauen Edelstein in die Tigerstatue einsetzen. Begebt euch nun in den Abstellraum, sammelt alle Gegenstände ein und geht in den Serumraum.

Richards Rettung

Packt im Serumraum alles bis auf die Pistole, die Munition und den Rüstungsschlüssel in die Item-Box und lauft Forests Balkon entlang. Am Ende des Balkons erhaltet ihr überraschend Besuch vom wieder auferstandenen Forest. Macht ihn fertig und kehrt in die Eingangshalle zurück. Betretet nun Richards Raum. Um den vergifteten Richard zu retten, müsst ihr auf dem schnellsten Weg in den Serumraum und das Gegengift holen. Dann nichts wie zurück zu Richard. Nachdem das Gegengift verabreicht wurde, flieht das angeschlagene Trio in den Serumraum.

Die Mondschein-Sonate

Hinterlasst alles bis auf die Pistole, die Munition und den Rüstungsschlüssel in der Item-Box und geht in das kleine Esszimmer. Zündet die Kerzen an. Hinter dem Schrank befindet sich ein geheimer Raum, in dem ihr ein Notenheft findet. Begebt euch nun in die Piano Bar. Schiebt das Regal in der hinteren Ecke beiseite und holt euch die fehlenden Notenblätter. Wenn ihr die fehlenden Notenblätter mit dem Notenheft kombiniert, erhaltet ihr das gesamte Musikwerk. Benutzt das Gesamtwerk vor dem Klavier und schon haut Chris in die Tasten. Da er des Instruments eher weniger mächtig ist, versucht sich Rebecca an dem Werk. Lasst sie üben und begebt euch in den Serumraum.

Die erste Todesmaske

Packt alles bis auf die Pistole, die Munition, den Rüstungsschlüssel, den alten Schlüssel und die kaputte Schrotflinte in die Item-Box und lauft in den Wohnraum. Tauscht die Schrotflinte gegen die kaputte Schrotflinte aus und verlasst den Raum. Betretet die Bildergalerie. Auf der Türseite drückt ihr den Schalter unter dem ersten Bild. Auf Lisas Seite aktiviert ihr das erste und zweite Bild. Nun benutzt ihr den Mechanismus unter Lisas Porträt und schreitet durch die Geheimtür. Auf dem Boden liegt die erste Todesmaske. Öffnet die Stahltür und kehrt zurück in den Serumraum.

Die zweite Todesmaske

Hinterlegt alles bis auf die Schrotflinte, die Munition und die Chemikalien in der Item-Box. Huscht ins Gewächshaus, schüttet die Chemikalien in das Wasser und benutzt die rote Pumpe. Nachdem ihr die zweite Todesmaske eingesteckt habt, geht ihr zu einer Item-Box. Nehmt den Rüstungsschlüssel ins Inventar auf.

Das Uhrenrätsel

Begebt euch in den Speisesaal und greift euch das Holzschild über dem Kamin. Nun geht ihr in die Piano Bar zu Rebecca und ersetzt das goldene Schild hinter der Geheimtür durch das Holzschild. Lest Trevors Tagebuch und setzt das goldene Schild in die Lücke über dem Kamin im Speisesaal ein. Stellt die Zeiger der Standuhr so ein, dass sie Punkt sechs schlägt. Hinter der Uhr wird ein Geheimfach frei, in dem ihr den Schildschlüssel findet.

Die dritte Todesmaske

Spurtet nun zum Rätselraum. Bewegt die Ritter wie auf der Abbildung und drückt dann den Schalter in der Mitte des Raumes. Das Kästchen in der Maueröffnung lässt sich im Inventar folgendermaßen öffnen: Dreht das Kästchen so, dass die Oberseite zu euch gerichtet ist. Drückt nun auf die Seite, die nach unten gerichtet ist, und dann auf die Seite, die nach oben gerichtet ist. Nehmt die dritte Todesmaske, geht in den Vorratsraum und richtet euer Inventar wie folgt ein: Schrotflinte, Munition, Rüstungsschlüssel.

Wappnet euch gegen das Böse

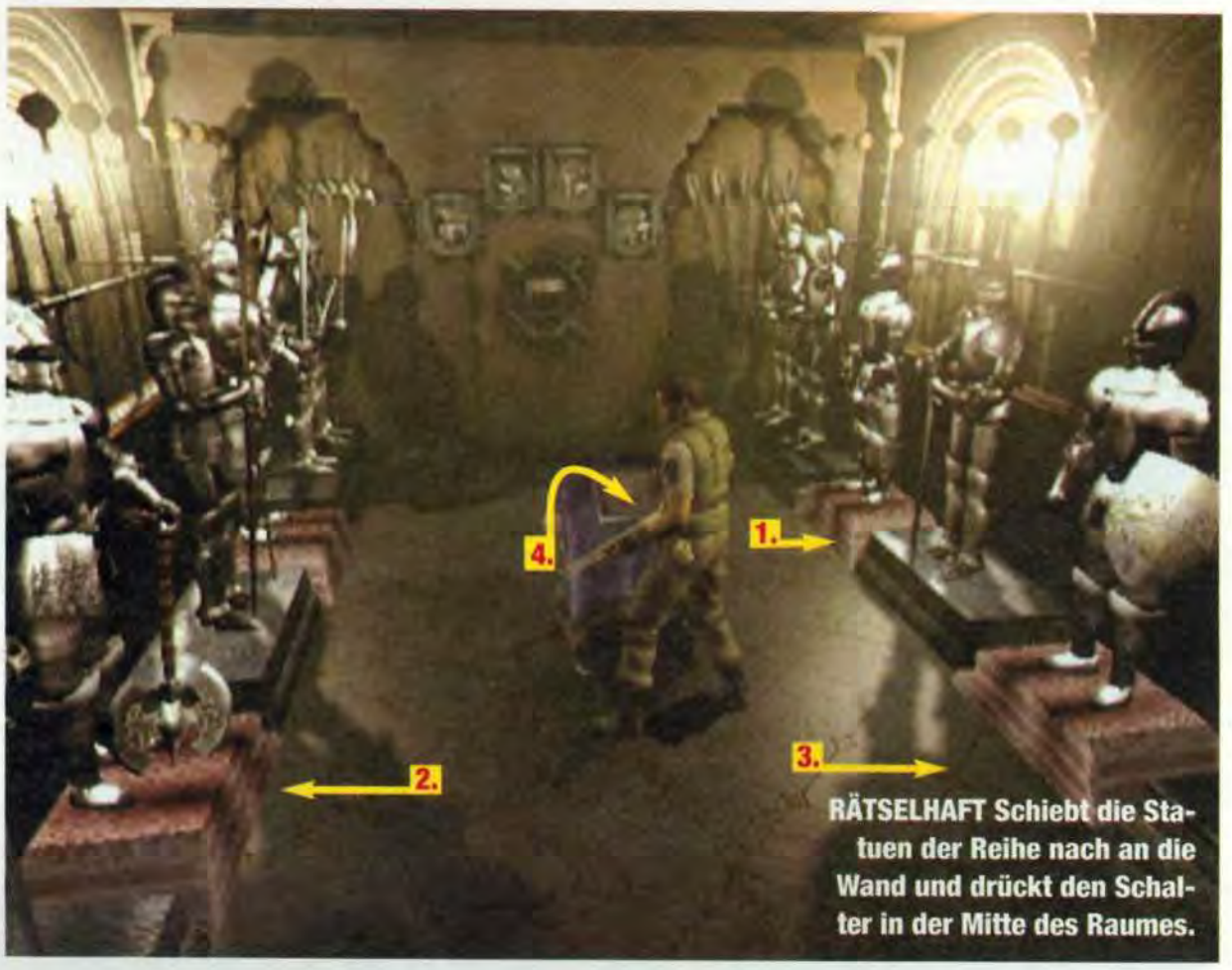
Holt den alten Schlüssel aus dem Schlafgemach und betretet den Bioraum. Nehmt den Fischhaken aus der Sammlung und kombiniert ihn mit der Köderbiene aus dem Insektenschaukasten. Greift euch nun die Bienenspezies aus der Ködersammlung und ersetzt sie durch die eben gefertigte Kombination. Setzt nun die Bienenspezies in den Insektenschaukasten ein und betätigt den Mechanismus unterhalb des Kastens. Steckt das Windwappen ein und eilt in den Vorratsraum.

Die vierte Todesmaske

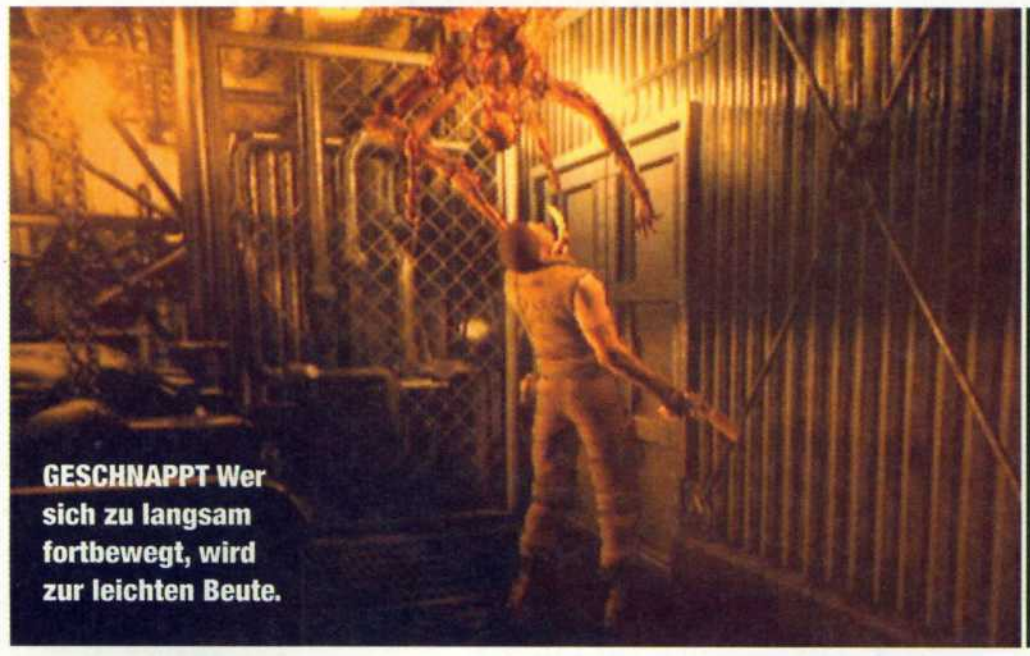
Rüstet euch mit der Schrotflinte, Munition, Schildschlüssel und zwei Heilmixturen aus und rennt in den Schlangenraum. Um an die vierte Todesmaske zu gelangen, müsst ihr der Riesenschlange ausweichen, die Maske im hinteren Teil des Schlangenraumes aufnehmen und den Raum schnellstmöglich hinter euch lassen.

Der Kampf in der Gruft

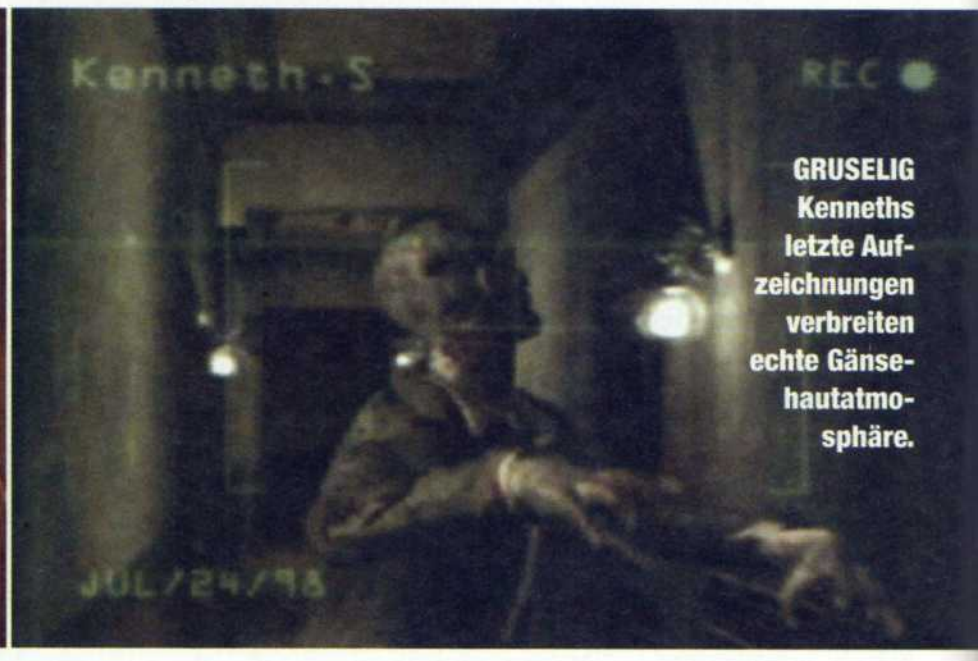
Zurück im Vorratsraum, lasst ihr alles bis auf die Schrotflinte, die Munition und die vier Todesmasken in der Item-Box zurück. Geht in das Grabmal und platziert die Masken auf den entsprechenden Sockeln. Nachdem ihr den Zombie erledigt habt, drückt auf die Vorrichtung im Sarg und steckt das Stein&Metall-Objekt ein.



RÄTSELHAFT Schiebt die Statuen der Reihe nach an die Wand und drückt den Schalter in der Mitte des Raumes.



GESCHNAPPT Wer sich zu langsam fortbewegt, wird zur leichten Beute.



GRUSELIG Kenneths letzte Aufzeichnungen verbreiten echte Gänsehautatmosphäre.

2. Die Parkanlage

Der Holzschuppen

Am Ende des düsteren Pfades setzt ihr das Stein&Metall-Objekt in die Vorrichtung ein und betretet den Geräteschuppen. Nehmt alle Gegenstände auf und geht die Treppen hinab. In der Parkanlage fixiert ihr den roten Wetterhahn in Richtung Westen und den blauen nach Norden. Geht durch die Doppeltür am Ende des Pfades und lauft so lange geradeaus, bis ihr zum Holzschuppen kommt. Hier findet ihr die Levelkarte der Parkanlage und eine Kurbel. Geht zur Itembox im ersten Stock und richtet das Inventar wie folgt ein: Schrotflinte, Munition, Kurbel und Windwappen. Geht zurück zum Kamin.

Die Magnum

Verlasst den Holzschuppen und rennt den Weg zurück, den ihr gekommen seid. Nach der ersten Doppeleisentür nehmt ihr den nach Süden abzweigenden Pfad und kommt zu zwei Grabsteinen. Platziert das Windwappen in der Mulde vom rechten Grabstein. Nehmt euch die drei Wappen und untersucht sie im Inventar. Aktiviert alle drei Wappen im Inventar und setzt sie in den linken Grabstein ein. Greift euch den Magnum-Revolver, flitzt zum Geräteschuppen und benutzt die Doppeltür.

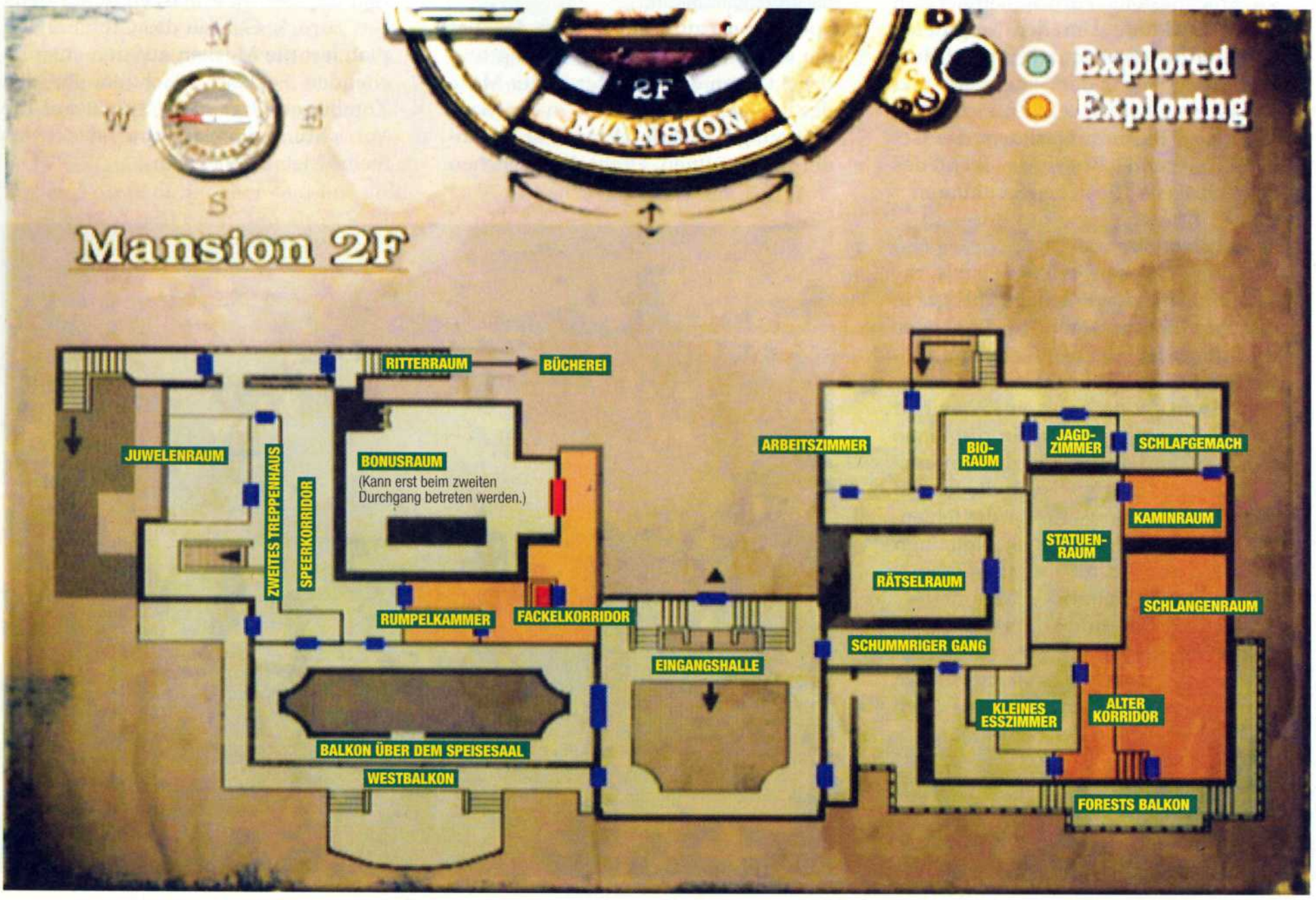
Der Swimmingpool

Lauft so lange eurer Nase nach, bis ihr zu einem Schwimmbecken kommt. Begebt euch vor den Mechanismus auf der linken Seite und benutzt die Kurbel. Lauft durch den Pool und benutzt den Aufzug am Ende des Pfades. Öffnet die Tür links vom Wasserfall und rennt durch den Korridor, bis ihr zu einer Tür kommt.

3. Die Residenz

Angriff der Riesenspinnen

Im Abstellraum packt ihr alles bis auf die Pistole und die Munition in die Item-Box. Begebt euch nun in den Freizeitbereich, stoppt die Spinnenplage und zündet alle drei Öllampen an. In der Nähe der Bar könnt ihr ein rotes Buch einsammeln. Merkt euch die Zahlen und Farben der Billardkugeln und verschwindet.



Die Mörderbienen

Schiebt die Kiste vor der Tür zum Freizeitbereich über das Loch im Boden vor der großen Kiste. Steigt über alle drei Kisten und geht durch die dahinter liegende Tür. Bevor ihr Raum 002 betretet, solltet ihr die Residenzkarte einsacken, die direkt um die Ecke an die Wand gepinnt ist. Im Raum 002 findet ihr einen Forschungsbericht. Holt euch den Schlüssel 001 aus dem Badezimmer und verschwindet in Raum 001. Nehmt die Objekte vom Tisch und lest die Notizblätter durch. Im Badezimmer lasst ihr das Wasser aus der Wanne, packt den Kontrollraumschlüssel und zieht euch in den Abstellraum zurück.

Attacke der Zombie-Haie

Lasst alles außer der Schrotflinte, der Munition, einer großen Heilmixtur und dem Kontrollraumschlüssel in der Item-Box und lauft zu Raum 002. Verschiebt den linken Schrank nach hinten und den anderen nach rechts und klettert die Treppe hinab in den Aqua-Korridor. Werft die Kisten nacheinander ins Wasser, so dass sie eine Brücke bilden. Über die Brücke gelangt ihr in den oberen Aqua-Ring. Spurtet den Gang hinab und eilt durch die nächste Doppeltür. Im Kontrollraum steigt ihr die Leiter hinab und holt euch die Karte des Aqua-Rings.

Das Rätsel im Kontrollraum

Drückt den Schalter an der Südwand. Jetzt betätigt ihr den Schutzschild in der Westwand. Geht in die Kammer hinter der Leiter und aktiviert die Ölleitung Nummer 1. Nun bedient ihr erneut die Vorrichtung an der Südwand, um danach mit dem Schalter in der Ostwand das Wasser aus dem Aqua-Ring zu lassen. Jetzt könnt ihr das Schott am Nordende des Raumes zum Taucher-Raum öffnen. Geht durch die nordöstliche Tür. Im unteren Aqua-Ring lauft ihr den Gang entlang und klettert auf die Plattform hinter dem riesigen Zombie-Hai. Schiebt den Stromkasten ins Wasser und betätigt den Trafo auf der linken Seite. Jetzt nehmt ihr den Galerie-Schlüssel an euch, lauft zum Taucher-Raum und benutzt die Doppeltür in der Nähe des Schotts. Steckt die Magnumpatronen ein und klettert in den Aqua-Koridor hinauf. Betretet die Galerie.

Das Ende des Bienenstocks

Rennt zum Flur in der Nordwand. Nehmt das Spray und saust zurück in den Bienenkorridor. Geht zum nördlichen Ende und pfeffert das Insektenspray durch das Loch in der Wand. Nachdem der Bienenstock vernichtet ist, könnt ihr in der Galerie den 003-Schlüssel an euch nehmen. Entriegelt Raum 003 und kehrt zurück in den Vorratsraum.

Die Pflanze 42

Hinterlegt alles außer der Schrotflinte, der Munition, dem roten Buch und einem Erste-Hilfe-Spray in der Item-Box und betretet Raum 003. Untersucht die Bücherregale und lest den Laborbericht. Steckt das rote Buch in die entstandene Lücke. In Buchstaben ausgedrückt, stehen die Bücher jetzt in dieser Reihenfolge:
D-F-G-A-E-B-C
Ordnet sie alphabetisch und der Schrank rückt beiseite. Hinter der Geheimtür erwartet euch die Pflanze 42. Nachdem ihr das Gemüse mit gezielten Schüssen ins Herz um die Ecke gebracht habt, geht zur Feuerstelle und schnappt euch den Helmschlüssel. Begebt euch nun auf dem schnellsten Weg zurück in den Geräteschuppen. Sammelt die Utensilien ein, geht durch den düsteren Pfad und betretet das Herrenhaus.

4. Rückkehr ins Herrenhaus

Trevors Gruft

Begebt euch in den Statuenraum. Hier müsst ihr die Statue durch die Passage an die andere Wand schieben. Lauft nun zurück, um die Wand herum und betätigt den Hebel in der Nähe der anderen Statue. Flitzt nun zu der verschobenen Statue und rückt sie nach links, bis sie in die Vorrichtung einrastet. Verlasst den Statuenraum durch das Loch im Boden hinter der Geheimtür. Hebt das Buch Nummer 1 vom Boden auf, lest Trevors Tagebuch und betätigt den Mechanismus an Trevors Grab. Steigt die Leiter hinab in Trevors Gruft. Rennt durch den Gang und biegt an der Abzweigung rechts ab. Hier findet ihr eine Karte der Gruft. Nehmt nun die linke Abzweigung und geht durch die Tür. Eilt zum nordwestlichen Ende des Ganges und aktiviert den Fahrstuhl. Nun betretet ihr die Küche durch die noch nicht benutzte Tür. Steigt in den Aufzug im hinteren Teil der Küche und fahrt in den zweiten Stock. Im Fackelkorridor geht ihr direkt in die Rumpelkammer. Steckt die Batterie ein und rettet euch in den Serumraum.

Die erste Mo-Diskette

Lasst alles bis auf die Schrottflinte, die Munition und den Helmschlüssel in der Item-Box zurück. Im Juwelenraum schiebt ihr je eine Kiste vor die ausgestopften Tierköpfe. Rennt nun am Vogel vorbei und schnappt euch das Juwel aus dem Stierkopf, bevor euch der Vogel mit seinen Blicken folgen kann. Nun macht ihr das Gleiche mit dem Hirschkopf und nehmt das andere Juwel an euch. Hastet zum Tigerschrein und setzt das gelbe Juwel in die Mulde ein. Nehmt die erste Mo-Diskette und kehrt in den Serumraum zurück.

Der zweite Kampf mit der Riesenschlange

Nehmt die Schrotflinte, die Munition, den Helmschlüssel und ein Erste-Hilfe-Spray und spurtet in die Bücherei. Hier erwartet euch ein heftiger Kampf mit der Riesenschlange. Nachdem ihr die Schlange getötet habt, nehmt ihr das Buch Nummer 2 und saust zurück in den Serumraum.

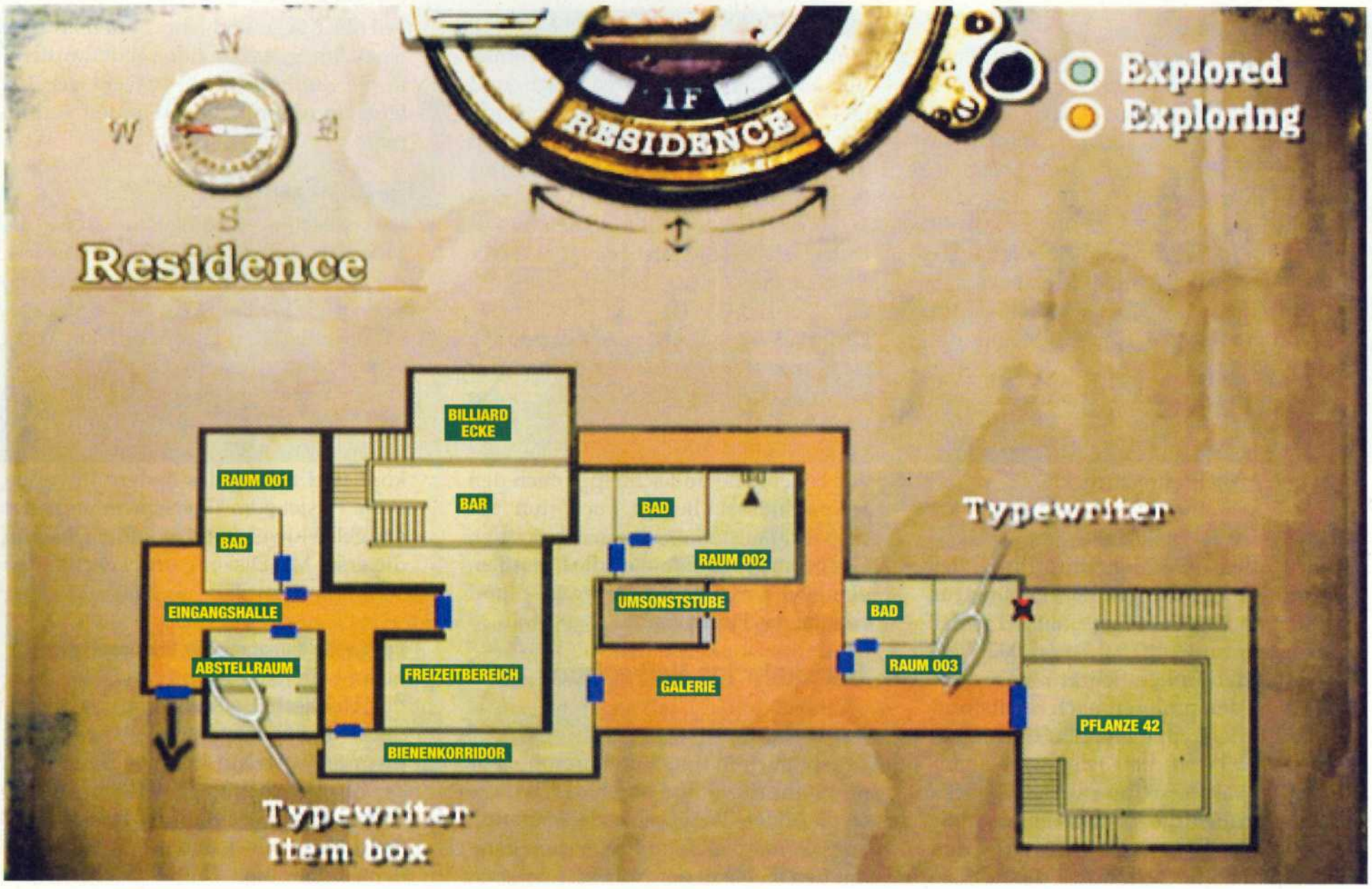
Die Rätselschatulle

Hinterlegt alle Gegenstände bis auf die Pistole, die Munition, das rote Juwel und den Helmschlüssel in der Item-Box, begebt euch in das Teleskopzimmer und lest die Notiz auf dem Regal. Geht durch die Tür in der Ostwand. Im Spiegelzimmer findet ihr eine Schatulle, die ihr im Inventar mit dem roten Juwel kombinieren müsst. Löst das Puzzle wie auf der Abbildung. Untersucht die Brosche und ihr erhaltet den Emblemschlüssel.

Rebeccas Rettung

Schlagt euch zum grünen Korridor durch, öffnet die Emblemtür und entle-

SICHER VERSTAUT
In den zahlreichen Item-Boxen könnt ihr euer Inventar neu organisieren.



digt euch des Schlüssels. Ihr seid jetzt im Spencerraum. Rennt in das Arbeitszimmer im zweiten Stock und rettet Rebecca vor dem Monster. Kehrt zurück in den Spencerraum und macht das Licht auf dem Schreibtisch an. Schnappt euch das Metall-Objekt von der Kommode und lauft zum Vorratsraum. Verstaut alles außer der Schrotflinte, der Munition, der Kurbel, der Batterie und einem Erste-Hilfe-Spray in der Item-Box.

Erkundungstour III

Begebt euch nun zum Wasserfall in der Parkanlage. Im südlichen Bereich müsst ihr die Batterie einsetzen. Fahrt nach oben und geht zum Schwimmbecken. Aktiviert den Mechanismus neben dem Pool mit der Kurbel und fahrt mit dem Aufzug wieder nach unten. Lauft durch die Felsöffnung, vor der einst der Wasserfall war, und steigt die Leiter hinab.

5. Der Stollen

Enricos Tod

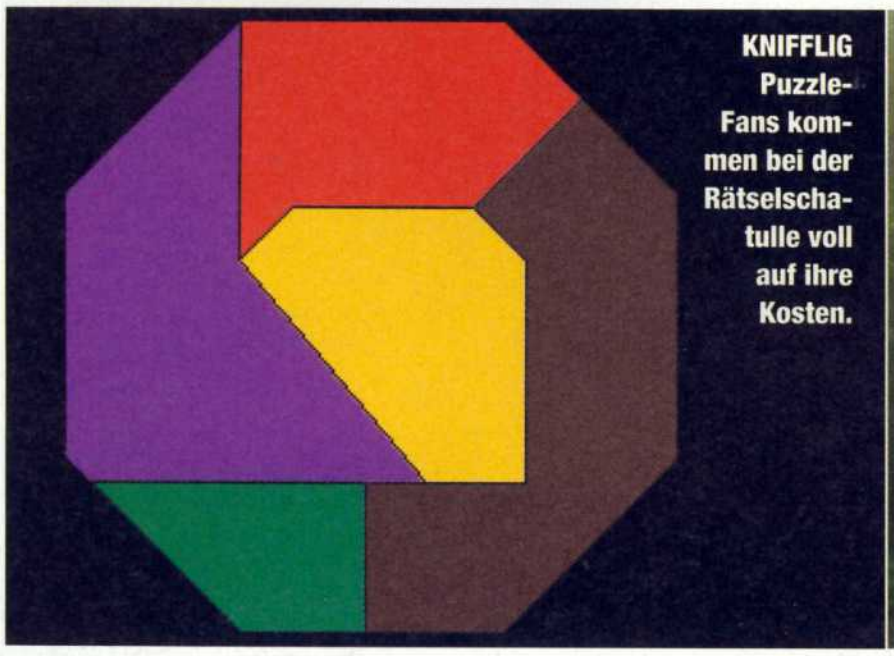
Im Eingangsbereich findet ihr um die Ecke eine Item-Box. Rüstet euch mit Schrotflinte und Munition aus und benutzt die Tür in der Nähe der Leiter. Verlasst den Felsengang durch die Tür im Nordosten. In der Mitte des Transportraums seht ihr einen defekten Aufzug. Geht nach Westen und aktiviert den Kontrollmechanismus. Steckt den Schaft ein und benutzt die Tür im Süden. Untersucht Enricos Leiche und nehmt die Hexagon-Kurbel an euch. Kehrt nun zurück zur Item-Box im Eingangsbereich.

Der Kampf mit der Mörderspinne

Lasst alles außer der Magnum, der Munition, der Hexagonkurbel und einem Heilmittel in der Item-Box. Steckt die Hexagon-Kurbel in das Loch in der Wand und geht durch die Tür hinter dem Tunnel. Im Steinschlag-Gang findet ihr auf der rechten Seite einen Flammenwerfer. Geht zu dem Felsbrocken und flüchtet zur Tür zurück. Lauft nun durch das Einschlagsloch in der Wand und betretet das Spinnengewölbe. Tötet alle Spinnen und greift das Überlebensmesser. Schneidet die Spinnweben von der Tür im Süden und verlasst diesen unfreundlichen Ort.

Das Schieberätsel

Holt euch die Stollenkarte im Osten des kleinen Ganges, hängt den Flammen-



KNIFFLIG Puzzle-Fans kommen bei der Rätselschatulle voll auf ihre Kosten.

TEUFLISCH Von oben sieht das Herrenhaus richtig gemütlich aus. Die Idylle täuscht gewaltig.

werfer an die Vorrichtung und verlasst den Raum durch die Tür im Westen. Im Durchgangs-Stollen müsst ihr die Hexagon-Kurbel dreimal benutzen, um eine Geheimtür freizulegen. Flüchtet durch die Tür und begebt euch in das Knobelzimmer. Schiebt die Statue wie auf der Abbildung vor die braune Stelle in der Ostwand und benutzt zweimal die Hexagonkurbel an der Vorrichtung in der Wand gegenüber. Lasst nun die Statue zweimal auf dem Kreis in der Mitte des Raumes rotieren, bevor ihr sie in die Vertiefung in der Südwand stoßt. Nehmt den Zylinder und kehrt zur Item-Box im Eingangsbereich zurück. Kombiniert den Zylinder und den Schaft und dreht den Zylinder im Inventar so, dass folgende Gravur zu lesen ist: IV, II, III, I. Rüstet euch mit der Schrotflinte, der Munition und dem Zylinderschaft aus und begebt euch in den Transportraum.

Der kaputte Flammenwerfer

Platziert den Zylinderschaft an der Stelle, wo ihr den Schaft entnommen habt, und drückt die Knöpfe entsprechend der Gravur auf dem Zylinderschaft. Fahrt nun mit dem Aufzug nach unten in den Müllraum. Geht durch die Tür im Nordwesten. Im Spuk-Labyrinth saust ihr zu der Tür im Osten und betretet den Lastenaufzugsraum. Nachdem ihr die Kiste in den Aufzug verfrachtet habt, müsst ihr den Aufzug aktivieren. Klettert nun auf den Stapel in der Nähe und steckt alle Gegenstände ein, die ihr dort oben findet. Steigt jetzt die Leiter hinab und rückt die Kiste in die Müllpresse. Aktiviert die Presse, steigt in sie hinein und nehmt den kaputten Flammenwerfer auf. Begebt euch nach oben und verstaut alle Gegenstände außer der Schrotflinte, der Munition, dem kaputten Flammenwerfer und dem Metall-Objekt in der Item-Box.

Lisas Vermächtnis

Lauft zurück in das Spuk-Labyrinth und biegt bei der ersten Kreuzung nach links ab. Nach ein paar Schritten findet ihr einen Schalter, den ihr betätigen müsst. Flitzt nun in den Nordwesten des Labyrinths und hängt den kaputten Flammenwerfer zwischen die Haken. Die Tür führt euch in Lisas Reliquienraum. Rennt durch den gefluteten Tunnel am Ende des Zimmers und betretet Lisas Gemach. Auf dem Tisch zu eurer Linken findet ihr eine weitere Schatulle. Öffnet sie, lest die Notiz und kombiniert den Steinring und das Metall-Objekt zu einem Stein&Metall-Objekt. Klettert die Leiter empor und steigt anschließend die Leiter im Westen nach oben. Im Holzschuppen hinterlegt ihr alles außer der Schrotflinte, der Munition, dem Stein&Metall-Objekt und einem Erste-Hilfe-Spray in der Item-Box.

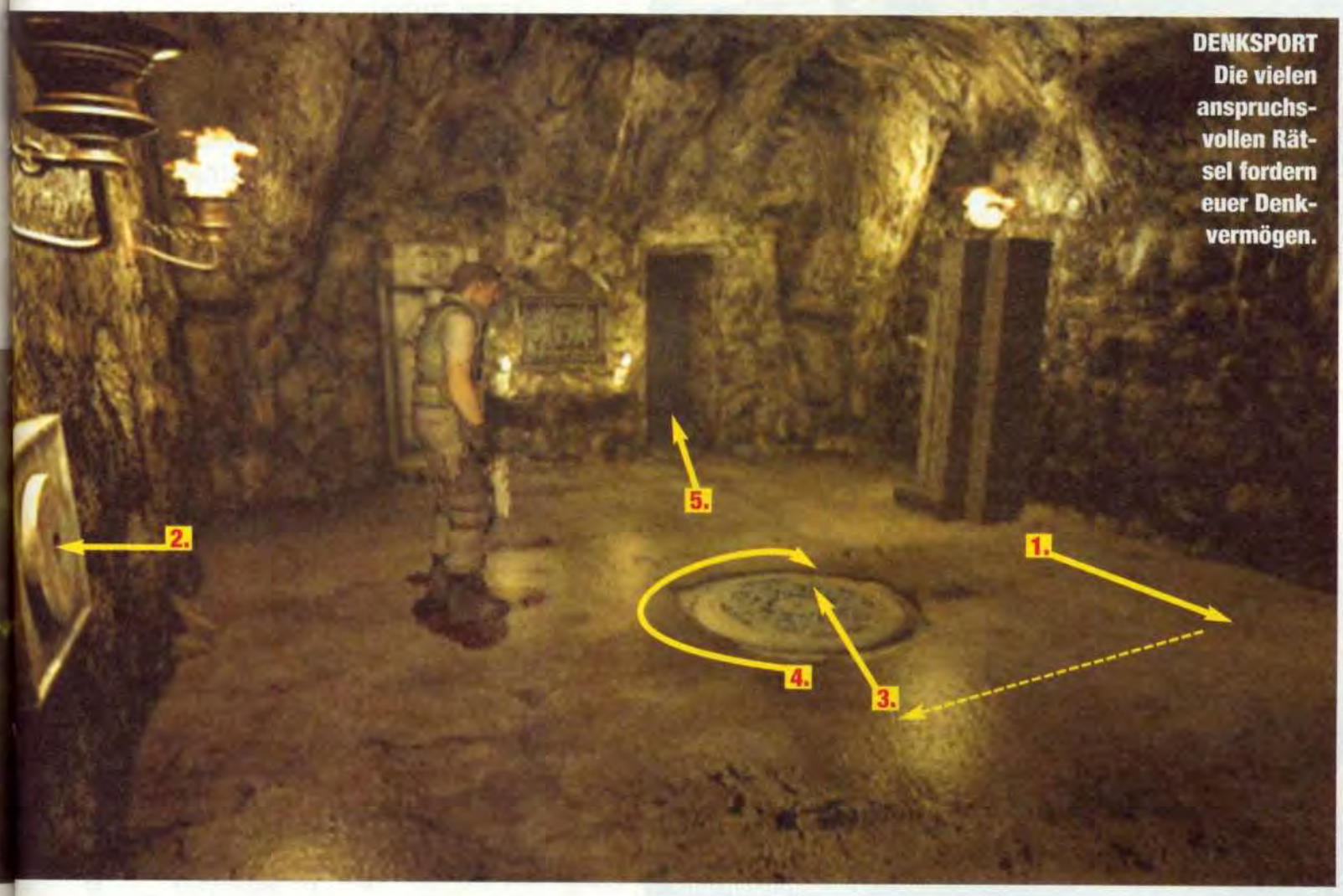
Lisas Ende

Geht in den düsteren Pfad und entfernt das Stein&Metall-Objekt aus seiner Verankerung. Begebt euch auf dem schnellsten Weg in die Eingangshalle. Geht eine der beiden nördlichen Treppen hinab, setzt die beiden Stein&Metall-Objekte in die Mulden vor der Doppeltür ein und betretet das große Treppenhaus. Geht zur Itembox und hinterlegt alles bis auf die Schrotflinte, die Munition, das Erste-Hilfe-Spray, das Buch Nummer 1 und das Buch Nummer 2. Geht die Treppen hinab und lauft so lange geradeaus, bis ihr auf eine Leiter stoßt. Klettert nach unten. Werft die vier angeketteten Felsen in die Tiefe, untersucht Jessicas Grab und benutzt den Aufzug hinter dem Altar. Geht zum runden Pool und untersucht die beiden Bücher im Inventar. Ihr erhaltet eine Adler- und eine Wolfsmünze. Setzt die Münzen in die entsprechende Mulde in den Statuen ein und benutzt die Treppen im Pool. Am Ende der Treppe wartet ein Aufzug, der euch noch weiter in die Tiefe führt.

6. Das Geheimlabor

Das Rätsel im Röntgenraum

Geht durch den Eingangsbereich und benutzt die Leiter in der Nähe der Notfalltür. Im Vorraum



DENKSPORT
Die vielen anspruchsvollen Rätsel fordern euer Denkvermögen.

GEWINNSPIEL
TOMB RAIDER

Nachdem Angelina Jolie die Scheidung von Skandal-Gatte Billy Bob Thornton eingereicht hat, kann sich die Actrice voll und ganz auf die Dreharbeiten zum zweiten **Tomb Raider**-Film konzentrieren. Schon der erste Teil war mit zweieinhalb Millionen Zuschauern allein in Deutschland einer der erfolgreichsten Action-Filme 2001. Auch auf DVD ist der Film ein Hit, was nicht zuletzt am reichhaltigen Bonus-Material liegt. In Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment verlosen wir wertvolle Lara-Croft-Sammlerstücke, die zum Teil nicht im Handel erhältlich sind.

DIE PREISFRAGE:
Wie heißt die männliche Hauptfigur, die ihr Debüt in **Tomb Raider: The Angel of Darkness** feiert?

Die Preise:
1 x Tomb-Raider-Riesenbanner
2 x Tomb Raider: Der Film (DVD)
2 x Tomb Raider: Der Film (VHS)
5 x Tomb-Raider-Filmplakat

Teilnahmeschluss: 18. September 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Concorde Home Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

UND SO MACHEN SIE MIT:
Schicken Sie uns die Lösung inklusive Name und Anschrift per Post:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Lara, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

findet ihr eine Item-Box. Rüstet euch mit der Schrotflinte, der Munition und dem Benzinbehälter aus und öffnet die Doppeltür. Ganz im Westen des oberen Labortreppenhauses findet ihr die zweite Mo-Diskette. Geht die Treppen nach unten und benutzt die Doppeltür. Verlasst den Viereckskorridor durch die Tür im Nordwesten. Im Verbindungskorridor nehmt ihr die Tür direkt neben euch und betretet den Röntgenraum. Durch den Brief auf dem linken Schreibtisch erfahrt ihr das Password (Ada) und den Login (John). Nehmt die beiden Röntgenbilder, die ihr im Raum findet, und hängt sie zu den anderen an die Lichtwand. Nun drückt ihr den Schalter an der Ostwand, um die Lichtwand zu aktivieren. Bringt die Röntgenbilder in dieselbe Reihenfolge wie auf der Abbildung. Die ersten Buchstaben der leuchtenden Organe ergeben zusammen das zweite Password (Cell). Geht zurück in den Viereckskorridor und benutzt die Tür im Nordosten.

Kleiner Rundgang

Im Untersuchungsraum eilt ihr zum Operationstisch und sammelt die Magnumpatronen auf. Setzt euch an den Computer und tippt „John" als Login und „Ada" als Password ein. Drückt auf den B2-Knopf. Wenn der Computer nach einem weiteren Password fragt, gebt „Cell" ein. Jetzt betätigt ihr den B3-Knopf. Saust zurück in den Verbindungsraum und öffnet die Tür in der Nordwand. Im Nitroraum nehmt ihr die Magnumpatronen vom Schränkchen und steckt den Filter ein. Lest das Fax im Hinterraum und schiebt eine Mo-Diskette in den GameCube. Begebt euch nun zurück in den Vorraum. Hinterlegt alles bis auf die Schrotflinte, die Munition, den Filter und die Mo-Diskette in der Item-Box und benutzt die Tür im Nordwesten des Labortreppenhauses.

Die zweite Mo-Diskette

Im Filmraum steckt ihr die Mo-Diskette, die Schrotmunition und die Laborkarte ein. Lest das Protokoll und schiebt den Filter in den Projektor. Am Ende der Diashow erscheint eine Nummer, die ihr in das Gerät an der Ostwand eingeben müsst. Geht durch die entstandene Öffnung und seht euch Kenneths Film an. Nehmt den Laborschlüssel und kehrt in den Viereckskorridor zurück. Schließt beide Türen im Südosten auf, entledigt euch des Schlüssels und benutzt die Doppeltür. Schiebt das Regal vor euch bis an die hintere Wand. Benutzt nun einen der Lüftungsschächte in der Ostwand. Im Autopsieraum rennt ihr den Sims entlang zum Schacht in der Nordwand. Steckt die Mo-Diskette in den GameCube, schiebt das Regal zur Seite und verlasst den Raum durch die Doppeltür.

Die dritte Mo-Diskette

Benutzt die Tür in der südöstlichen Ecke der Viereckskorridors, rennt durch den Zugangskorridor und benutzt den Ausgang im Süden. Nehmt den Treibstofftank am Ende des Maschinenraums und verschwindet durch dieselbe Tür, durch die ihr gekommen seid. Begebt euch in den Nitroraum und füllt den Treibstofftank auf. Lauft nun langsam zurück in den Maschinenraum und setzt den Treibstofftank in die Vorrichtung ein. Benutzt die Tür im Südosten. Legt die Mo-Diskette in den GameCube ein und benutzt die Tür in der Südwand. Hier müsst ihr das Terminal finden und den Strom für den Aufzug einschalten. Nach getaner Arbeit begebt ihr euch in den Zugangskorridor und öffnet die nächste Tür im Osten. Sammelt alle Gegenstände ein und verstaut alles bis auf die Magnum, die Munition und zwei Heilmixturen in der Item-Box.

Der erste Endkampf

Lauft im Zugangskorridor nach Norden und aktiviert den Aufzug am Ende des Ganges. Fahrt nach unten, lauft durch den Korridor und betretet das Todeslabor. Nach dem Kampf mit Tyrant müsst ihr den Schalter in der nordöstlichen Ecke aktivieren. Lest die Notiz, die Wesker in der Hand hält, weckt Rebecca und rennt gemeinsam zurück zum Aufzug. Hastet in den Verbindungskorridor und öffnet die Doppeltür am Ende, indem ihr alle drei Hebel umlegt. Rettet Jill aus ihrer Zelle und flitzt zurück in den Vorraum. Nehmt alle großkalibrigen Waffen samt Munition und eine Heilmixtur an euch. Lasst auf jeden Fall einen Inventarsplatz frei und klettert die Leiter empor.

Das grande Finale

Benutzt die Notfalltür im Eingangsbereich. Rennt den Notausgang entlang und sammelt die Munition auf. Setzt die Sicherung in den Kasten neben dem Aufzug ein. Fahrt nach oben, sammelt die Leuchtraketen ein und benutzt sie. Nehmt Tyrant so lange unter Beschuss, bis Brad einen Raketenwerfer abschmeißt. Zielt genau und gebt Tyrant den Rest. Glückwunsch, ihr habt das Spiel gewonnen!

EINGELOGGT Mithilfe der richtigen Passwörter könnt ihr den Computer benutzen und wichtige Türen entriegeln.

DURCHLEUCHTET Das Rätsel im Röntgenraum gehört zu den schwierigsten Aufgaben des Spiels.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Was ist deine Meinung zu unserem Konvertierungscheck?

Überflüssig ❑
Nützlich ❑
Genial ❑

8. Wie ist allgemein deine Meinung zum Thema Film-Umsetzungen?

Film-Umsetzungen sind immer cool! ❑
Umsetzungen nur, wenn sie auch spielerisch gut sind. ❑
Die meisten Firmen wollen nur Kohle mit dem Namen des Films machen. ❑
Film-Umsetzungen haben mich noch nie überzeugt. ❑
Wenn mir der Film gefällt, kaufe ich auch das Spiel. ❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 09/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Angespielt: Starfox Adventures	___	❑	❑	❑
Angespielt: Zelda	___	❑	❑	❑
Angespielt: Blood Omen 2	___	❑	❑	❑
Angespielt: Crash Bandicoot	___	❑	❑	❑
Angespielt: Batman: Dark Tomorrow	___	❑	❑	❑
Angespielt: F-Zero	___	❑	❑	❑
Test: Resident Evil	___	❑	❑	❑
Test: Aggressive Inline	___	❑	❑	❑
Test: Super Mario Sunshine	___	❑	❑	❑
Test: Beach Spikers	___	❑	❑	❑
Test: F1 2002	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Resident Evil	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 09 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Jean-Reiner Jung, Fabian Sluga
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Lars Kromat

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Andert

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 341
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 18 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 31.401 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	68-69
Carlsen Verlag	47
Capcom Eurosoft	100
COMPUTEC MEDIA AG	73, 81, 99
Concorde Home Entertainment	93
Cubeshop	25
Electronic Arts	28-29
Games Store	43
Idee & Spiel	13
Infogrames	27, 51
Nintendo	59
Primal Games	23
THQ	56-57
Verlag Reiter & Klingberg GbR	37
VIVA	54-55
Vivendi Universal	2

NEULICH IN DER

REDAKTION

Zu Besuch bei Nintendo

Ende Juli lud Nintendo die Presse zum ausführlichen **Anspielen** der E3-Versionen nach Großostheim ein. Wie berichten euch, wie es war!

Kaum die Autobahn verlassen, verfranzt man sich als Redakteur ohne Orientierungssinn in dem ach so großen Großostheim erst einmal und fährt trotz voluminösem Logo zunächst am Nintendo-Hauptgebäude vorbei. Nach drei Ortsumrundungen und einigen nicht druckreifen Flüchen erreicht man schließlich doch den Nintendo-Parkplatz und betritt die Eingangshalle. Der Ärger verfliegt jedoch schnell, als einem die zwei netten Empfangsdamen ins Auge springen. Bei so einem Anblick nimmt man auch gerne eine weitere Wartezeit in Kauf, bis endlich Nintendo-Pressesprecher Harald Ebert auftaucht und einen in den Vorführungsraum geleitet. Von *Zelda* bis zu *Starfox Adventures* – zahlreiche Spiele warten auf die Journalistenmeute. Als guter Gastgeber ist Nintendo um das leibliche Wohl seiner Besucher besorgt und drängt auf ein Mittagessen. Offenbar traut man aber der eigenen Kantine nicht und bestellt lieber beim ortsnahen Pizzaservice. Nachdem man seinen Bauch gefüllt hat, kann es weitergehen. Da man auch an *Metroid Prime* Hand anlegen möchte, schlägt man einen bereits wartenden Kollegen heimlich nieder und erzählt dem gerade spielenden Pressevertreter, dass er doch unbedingt den Megahit *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* antesten muss. Der Tag vergeht wie im Flug, bis man am Abend gebeten wird, doch bitte das Gebäude zu verlassen. Widerwillig legt man den Controller aus der Hand und schlendert Richtung Ausgang. Leider sind auch die beiden Mädels vom Vormittag schon in den Feierabend gegangen. Unsere Eindrücke von *Starfox Adventures* und *Zelda* findet ihr in dieser Ausgabe. Viel Spaß beim Lesen!

SEHR WICHTIG Für das leibliche Wohl war gesorgt.

FULL HOUSE Die Kollegen waren kaum von den Bildschirmen loszueisen.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Die N-ZONE 9/97 hatte unter dem Sommerloch und der Softwareflaute des N64 zu leiden. Gerade einmal zwei Spiele zierten den Testbereich des Hefts. Jedoch war mit *Lylat Wars*, dem bisher letzten Abenteuer von Fox McCloud, ein echtes Highlight dabei. Um die maue Teststrecke zu überbrücken, füllten der leitende Redakteur Hans Ippisch sowie sein Kollege Oliver Preißner einige Seiten mit einem Hardware-Special. Angespielt wurde unter anderem *F1 Pole Position*, für das Hans Ippisch von Ubi Soft eingeladen wurde, das Qualifying des Großen Preises von Deutschland in Hockenheim zu besuchen. Im News-Bereich des damaligen Heftes wurde zum Bedauern vieler Leser verkündet, dass es kein *Tomb Raider*-Abenteuer für das N64 geben wird. Ein Zustand, der sich auch auf dem GameCube nicht ändern wird.

VORSCHAU

N-ZONE 10/02 Ab 18.09.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Yves Nawroth

Yves Nawroth (18) ist der neue Redaktionsassistent der N-ZONE.

Was spielst du im Augenblick?
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II und *Burnout*.

Was gefällt dir an diesen Spielen?
An *Star Wars* besonders die tolle Atmosphäre, als ob man mitten im Sternenkrieg dabei ist. Bei *Burnout* das Gefühl, dass ich wirklich durch den Straßenverkehr donnern kann, ohne Angst haben zu müssen, den Führerschein zu verlieren.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
Mario Kart 64: Zu viert kommt Riesenfreude auf.
Donkey Kong 64: Die Abenteuer der Affenbande locken einen immer wieder vor das gute, alte N64.
Perfect Dark: Abgefahrenes Leveldesign und knifflige Missionen fesseln wochenlang.

Was gefällt dir am GameCube am besten?
Dass er so klein und handlich ist. Dadurch kann man ihn schnell und unkompliziert zu Freunden mitnehmen und einen coolen Spielabend veranstalten.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Perfect Dark Zero, weil der Vorgänger mich am längsten an das Nintendo 64 gefesselt hat. *Mario Kart* wegen der genialen Multiplayer-Atmosphäre und der lustigen Charaktere.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Mit Rennspielen wie *Ridge Racer* und *Pole Position*.

Welches Spielgenre bevorzugst du generell und warum?
Rennspiele und Actionspiele sind meine Favoriten.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Super Smash Brothers Melee: Da kann man Pikachu nach Strich und Faden vermöbeln.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Genießt eure Jugend so lange wie möglich!

Super Mario Sunshine

Nachdem wir in dieser Ausgabe die japanische Version begutachtet haben, nehmen wir in der nächsten N-ZONE die deutsche PAL-Version ausführlich unter die Testlupe. Ob die lustigen Abenteuer des Super-Klempners in der europäischen Umsetzung genauso genial sind, verrraten wir euch im Rahmen unseres Riesentests in der N-ZONE 10/02.

Turok Evolution

Nachdem es in jüngerer Vergangenheit etwas ruhiger um den kompromisslosen Dinojäger wurde, können wir euch in der nächsten N-ZONE endlich den Test zum Action-Kracher präsentieren. Ob David Dienstbier den Mund bei seinen Vorankündigungen zu voll genommen hat oder ob der neueste Teil das Genre wirklich revolutioniert, erfahrt ihr in der Ausgabe 10/02.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:	DER ANSCHLAG
ANGESPIELT:	RACE OF CHAMPIONS
IM TEST:	TIMESPLITTERS 2
IM TEST:	STIRB LANGSAM VENDETTA
IM TEST:	STAR WARS: THE CLONE WARS
IM TEST:	FREEKSTYLE
IM TEST:	DOSHIN THE GIANT

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.